Vol.153

新超级马里奥兄弟完全攻略·联合大抽奖活动火热进行中！

游戏机实用技术

TV GAME

E3决雌雄 3国演义

小编亲赴洛城见证盛会

65页大容量独家报道

X360

光环3领衔豪华游戏阵容

微软硬件软件齐头并进

PS3

11月11日日本天价发售

FF13、MGS4独占宣言

Wii

硬件指标水落石出

现场试玩解密革命

游戏光环 Gamehalo

三巨头发表会 现场影像收录

88款新作影像目不暇接

本期赠品

E3动作套装明信片

Gamehalo VCD

Gamehalo收录作品：最终幻想XIII / 光环3 / 塞尔达传说 含光公主 / 潜龙谍影4 爱国者之枪 / 战争机器 / 超级马里奥 银河 / 山脊赛车7 / 丧尸围城 / 银河战士Prime 3：堕落 / 战神2 圣剑神罚 / 失落的星球 极点危机 / 分裂细胞 双重间谍……

2006. 6B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

12>





新机地机迷会

GAMESON TRADING CO.

www.e-gtco.com

实况足球大赛

万 元 大 奖 等 你 拿

新机地杯实况足球全国大奖赛报名开始，详情请登录www.e-gtco.com

报名热线：
北京：010-51195187
上海：021-51501390
深圳：0755-82396506



全国连锁动漫、模型、游戏机专门店

北京海龙旗舰店
(010-51195187)

上海炫动旗舰店
(021-51501390)

深圳东门航母店
(0755-25198828)

新机地上海赛博宏泰店快将开业！

新机地是一家集网上订购、门店销售、消费阅读为一体的，综合性、立体式经营的游戏、动漫公司。其下由新机地机迷会、新机地游戏专卖店、新机地动漫书店、新机地休闲书坊、新机地模型精品专卖店等部门组成，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持。游戏的时代，游戏的节奏，我主张个性的生活，我追寻自己的游戏感觉。因此"新机地"让你的时尚个性体验从此开始……

欢迎全国批发/零售！

支付宝、安付通支付货款。
安全、快捷、放心！



24小时给您稳健、可靠的网上潮流游戏、动漫精品商店



http://stores.ebay.com.cn/egtco

淘宝网 Taobao.com

http://shop33335488.taobao.com

新机地全国连锁店

新机地机迷会
欢迎全国申请加盟

客户服务热线
深圳：0755-82252632
上海：021-51501390
北京：010-51195187
手机：13802233900

官方网站：http://www.e-gtco.com
动漫网站：http://book.e-gtco.com
电子邮件：gtco@e-gtco.com
传　　真：0755-25198828

深圳航母店
深圳市新园路西华宫三楼207A

新机地（铜锣湾）直营店
深圳市华强北华侨城铜锣湾影音专卖区

上海旗舰店
上海炫动乐百动漫城2层2F12

北京旗舰店
北京市海淀区中关村海龙大厦6楼Y605

樱姿烂漫

樱大战 十年典藏

Sakura Wars DECADE

5月24日

全国上市

樱花吹落，飞舞满天

随风飘散，如梦似幻









160页

大16开精装特辑

\+

十年典藏DVD

两张大幅海报

Sakura Wars : DECADE

十年精华尽在本书中

FANS必备的完全事典



全系列人物分析、全系列剧情概括

全系列机体档案、全系列总体回顾、制作人声优访谈、未公开设定原画

世界观深度解析、动画及公演检阅

DVD

全系列开场动画欣赏

全系列结局动画收录

经典名场面一览无余

全金属狂潮
FULL METAL PANIC!
影音盛典

ACG STUDIO 动漫游工作室

一张DVD＋三张CD＋官方小说＋精美鼠标垫＋手机屏幕擦

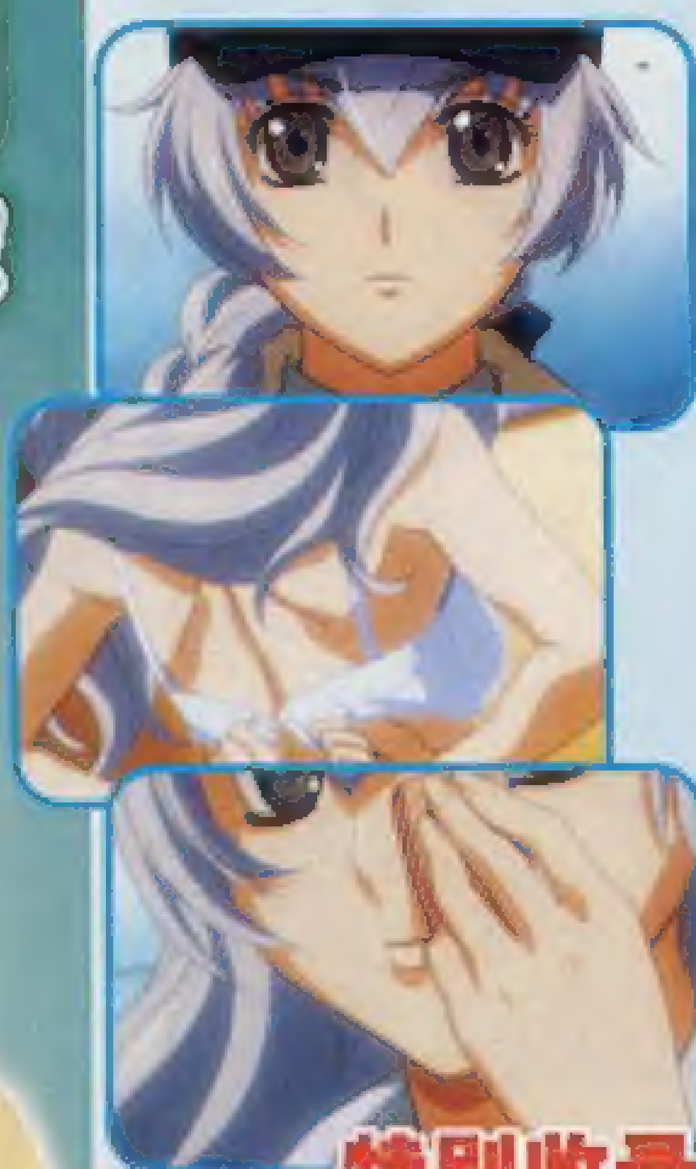
最萌舰长忙里偷闲性感登场
泰莎FAN不可不收的经典力作

第一时间奉献

「全金属狂潮」最新OVA动画

「全金属狂潮TSR：战队长忙里偷闲的一天」





特别收录
《全金属狂潮》系列主题曲PV
珍藏版片头片尾动画



完美收录全系列精选金曲

6月3日
全国上市



精美鼠标垫

《战队长忙里偷闲的一天》
官方小说

手机屏幕擦

Game Video Magazine Vol.16

MGS4 15分钟预告片完整版!

分裂细胞 双重间谍 独家影像 游戏制作人亲自试玩讲解

UCG E3 TEAM E3之行影像日志

游戏光环DVD

E3特辑

Wii的革命

彻底解析Wii主机及其代表游戏

主视点射击游戏的饕餮盛宴

荣誉勋章 空降兵

战火兄弟连3 地狱大道

使命召唤3

光环3

星夜的E3游记

Wii 实际试玩影像

X360杀手锏

战争机器

光环3

PS3王牌大作

最终幻想XIII

潜龙谍影4爱国者之枪

E3展台美图养眼SHOW

PS3 实际试玩影像

附赠高档DVD收藏盒

游戏影音杂志 游戏光环系列DVD 第十六辑

定价：12元 人民币

ISBN 7-88488-644-8

9 787884 886449 >

E3次世代劲作大集合

UCG E3 TEAM E3之行影像日志

UCG E3 TEAM的第三次E3之行，使用影像日志的方式记录E3之行的全过程，配合本次内文收录的《星夜的E3游记》，让你对UCG E3 TEAM的E3之行有更加充分的了解！

小编亲自上阵！独家试玩影像！

《超级马里奥 银河》

《塞尔达传说 含光公主》

《战神2》

想知道任天堂革命性的主机Wii的游戏到底怎么玩吗？UCG小编为你献上来自E3任天堂试玩区的实际试玩影像！此外更有PS2超人气作品《战神2》至激试玩影像！



游戏制作人亲自演示讲解《分裂细胞 双重间谍》影像

特别邀请上海育碧游戏制作人袁培笙为我们亲自演示讲解X360秋季大作《分裂细胞 双重间谍》，独家奉献，不可错过！



5月29日 全国上市

最好的游戏预告片

最直观的游戏试玩体验

最有魄力的现场照片

最具杀伤力的游戏美图

尽在《游戏光环DVD E3特辑》

展会现场报道

从影像图片文字多角度全方位报道E3展现场盛况！重要厂商展区逐一影像介绍，大魄力现场图片让你一定看到爽！

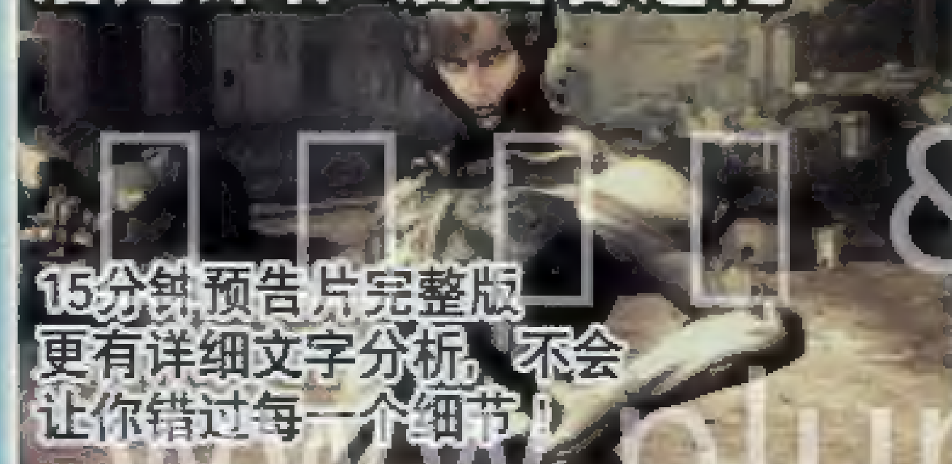


DVD收录游戏影像

潜龙谍影4爱国者之枪	任天堂全明星大乱斗
最终幻想XIII	战火兄弟连3地狱大道
光环3	使命召唤3
塞尔达传说 含光公主	荣誉勋章 空降兵
超级马里奥 银河	失落星球：极点危机
战神2	潜龙谍影 掌上行动
刺客	机动战士高达 特洛伊行动
死或生极限沙滩排球2	鬼屋魔影
	……

E3最佳游戏预告片

潜龙谍影4爱国者之枪



15分钟预告片完整版 更有详细文字分析，不会让你错过每一个细节！

万众瞩目！

《最终幻想XIII》全力报道



游戏机实用技术 TV GAME

总第153期 TV GAME半月刊
2006年6月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

6B
COVER STAFF
封面绘制:陈杰
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1

E3 06 次世代报道 游戏索引



PS3 全球发售日及售价公开
P.12

P.14

PS3：贵，你买不买?!
——亲历索尼E3展前发布会



E3 06 前线狙击之索尼篇
P.16



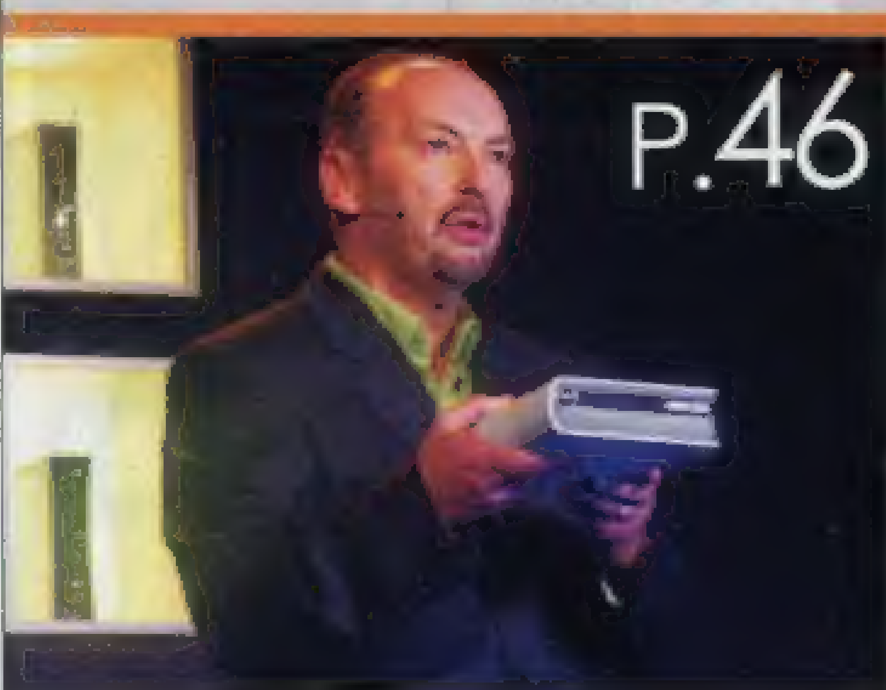
感受Wii我们的革命
P.30



未来就在这里
——亲历任天堂E3展前发布会
P.32



E3 06 前线狙击之任天堂篇
P.34



P.46

比尔·盖茨：Live战略才是重中之重！
——亲历微软E3展前发布会



E3 06 前线狙击之微软篇
P.48

游戏机实用技术 TV GAME

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS

Part 2

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 康剑 李星 罗质彬 易休 秋天

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敬家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400001l
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年6月16日
定价：人民币9.80元

新作短波

攻略透解

研究中心

游戏立方

每期固定栏目

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容



收录三大硬件厂商**展前发布会**实况

88款游戏让你大饱眼福！



E3 06 次世代报道



决雌雄 3国演义



感受 写这段文字时突然想到了我们在洛杉矶的司机罗老师说的一句话："这些公司最后都是要被微软干掉的吧？"这是一句外行人的评论，然而它至少表明了"Microsoft"这个金光闪闪的招牌对多数人而言意味着什么。经过了算不上太成功的初期阶段，如今的X360正爆发出真正的实力。与开发度严重落后的PS3试玩DEMO相比，今年E3展上X360的表现可圈可点，更何况还有已经揭开面纱的《光环3》、《战争机器》等。更重要的是，在PS3发售的那一天，性能与之接近的X360可能已经降到了对手的一半价格了。也许微软已经不需要"再玩一次"！

显然，今年的索尼是郁闷的。PS3在去年让大家大饱眼福后终于实打实地拿出了试玩，可是E3开展第一天，几乎所有人"轰"的一声都排到任天堂那边去了，那边要排2个小时队才能试玩，这边还用不了10分钟。$599.99，￥59800，光是这个价格就吓退了不少对索尼还满怀希望的人，即使PS3上有《最终幻想XIII》和《潜龙谍影4》。看来索尼要继续把咬碎的牙往自己肚子里面咽了。

比较意外的是任天堂的按兵不动——面对高价的PS3，如果在这个节骨眼上公布一个让全世界玩家都能接受的售价，对于Wii的前景难道没好处吗？疑惑之余，却着实要对E3展上Wii那丰富有趣的游戏发出感叹：有些游戏的确是只有在任天堂的主机上才能玩到。NGC发售时只有3款首发游戏，而到了今年秋天Wii发售时会达到15款！虽然在机能方面Wii绝然不是X360与PS3的对手，但对于第三方厂商来说，Wii能为玩家带来一种游戏方式的革新，而这就意味着不断会有新的游戏品牌诞生，对于玩家与厂商来说，应该都是件好事吧。

——UCG E3 TEAM



■场馆外，索尼的大广告牌十分醒目。



■PS3的试玩台并没有想象中那么拥挤。



■尽管本次E3索尼是让PS3唱主角，不过现役主机也有自己的地盘。



■上百架试玩机台紧紧围绕在以超大屏幕为中心的索尼展台周围，让人不由想到了SLG中的阵形。


■PSP展区被布置成了车厢、公园等户外场景，可谓用心良苦。



■在大铁管子里玩次世代游戏，还真是别有一番情趣。



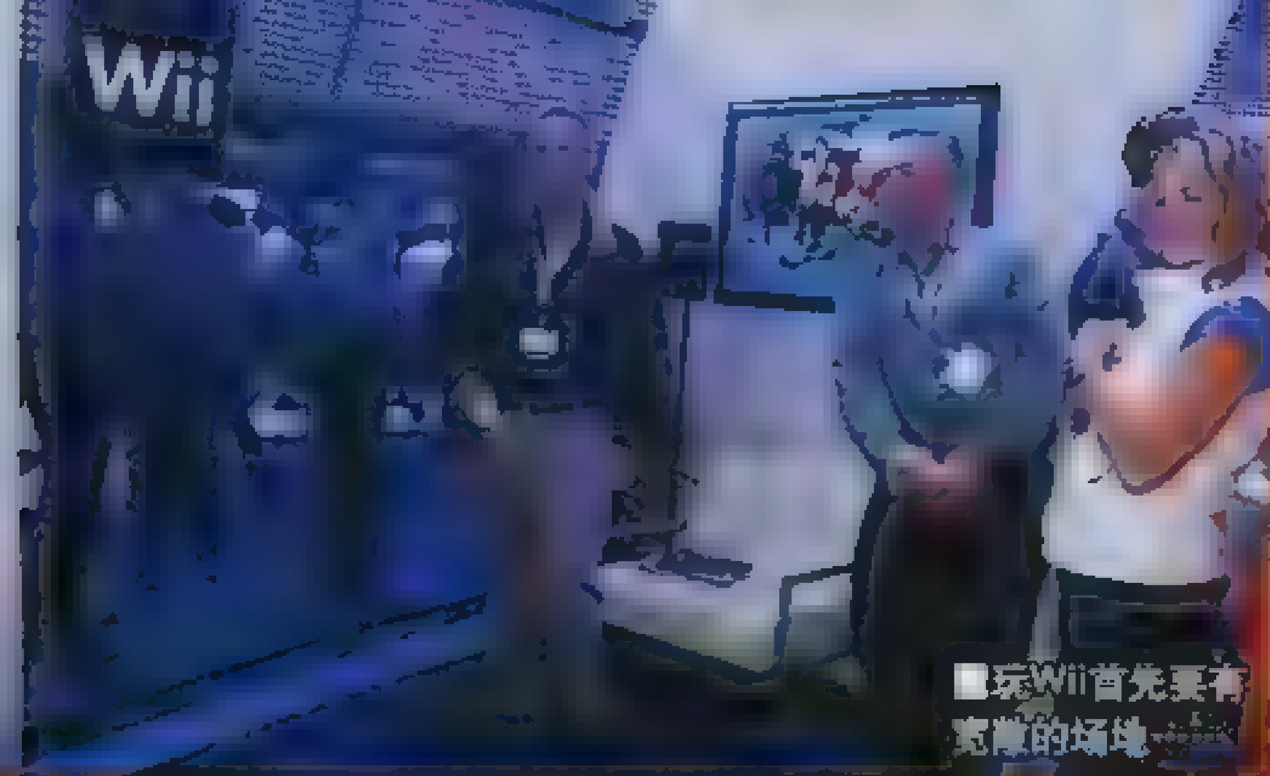
■这个"面包房"去年E3时已经见识过了。


■在家里可没这样的配置，咱可要多玩儿两把。


■这里可就要比大铁管子宽敞多了。



■微软展台的设计独具匠心，试玩区的这排钢架可谓形散而神不散，聚拢了不少人气。



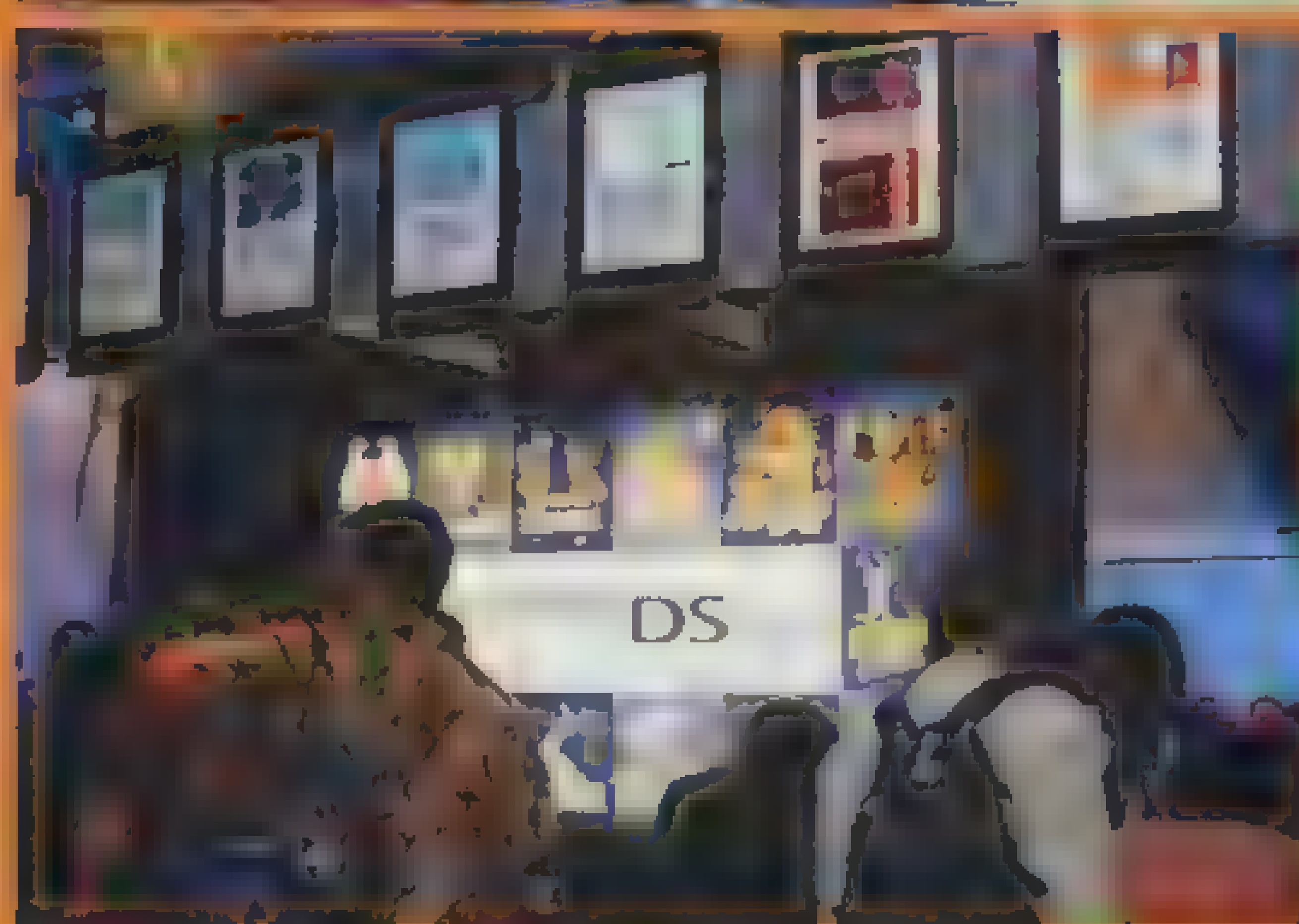
■玩Wii首先要有宽敞的场地……


■其次是要有灵活的身手……



■任天堂的展台也不是吃素的，[illegible]


■当然还要有专注的神情……



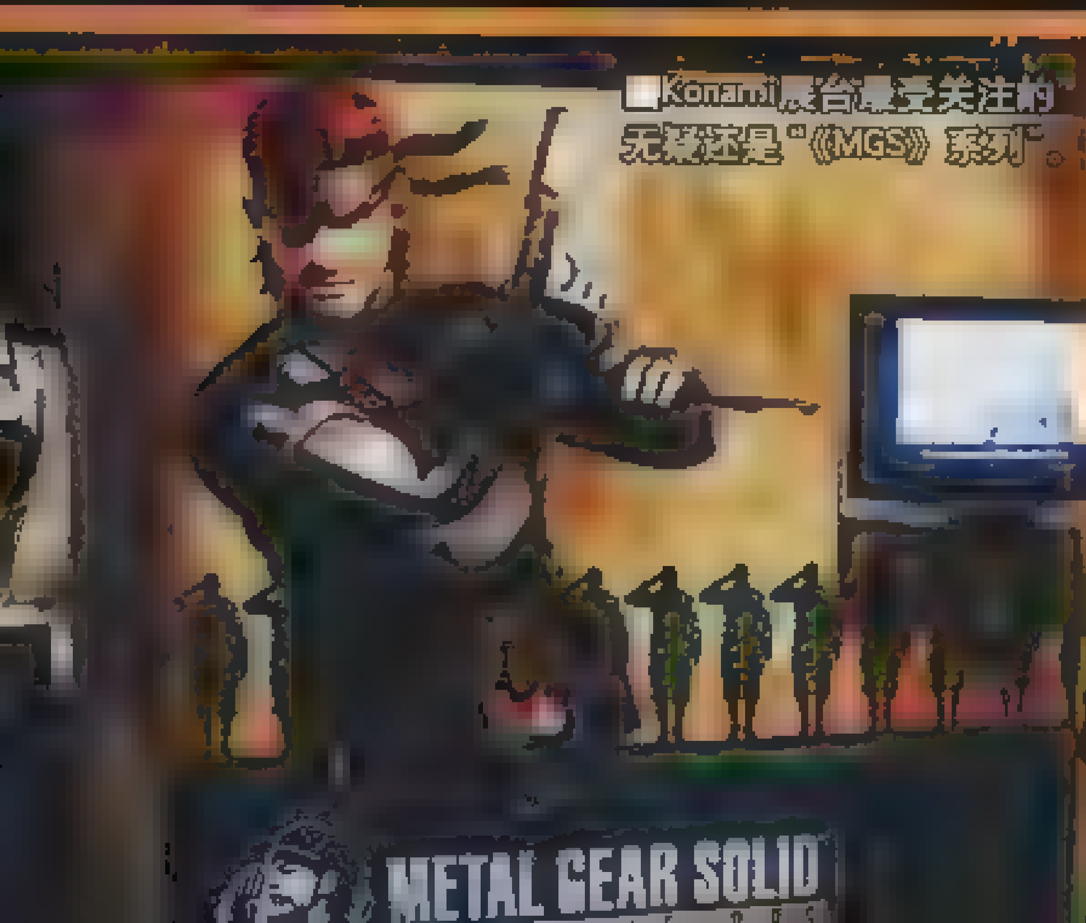

■NDS是现阶段任天堂利润的一大来源，所以NDS区在展台中占有重要比例。



■Konami显然是E3上最受关注的日本软件商，出展游戏的数量与质量都说明了这一点



■能拍到一个不让拍照的展台，我们还能奢求什么呢？



■Konami展台最受关注的无疑还是“《MGS》系列”。


■喜欢吗？喜欢就买一辆吧！其实涂一辆才更现实！



■没有《生化》、《鬼泣》、《鬼武者》的Capcom展台给我们带来的并不是“[illegible]”……



■360度大型环绕剧场才能显示出EA全球第一[illegible]的魄力，我们通常把这叫做“[illegible]”



■主力经营体育游戏的2K连展台都像个竞技场。



■[illegible]厂，Activision的展台面积不小，甚至还搭起U型管，请托尼·霍克来表演


■为竖起这个标志，Activision花了7000万美元的版权费。



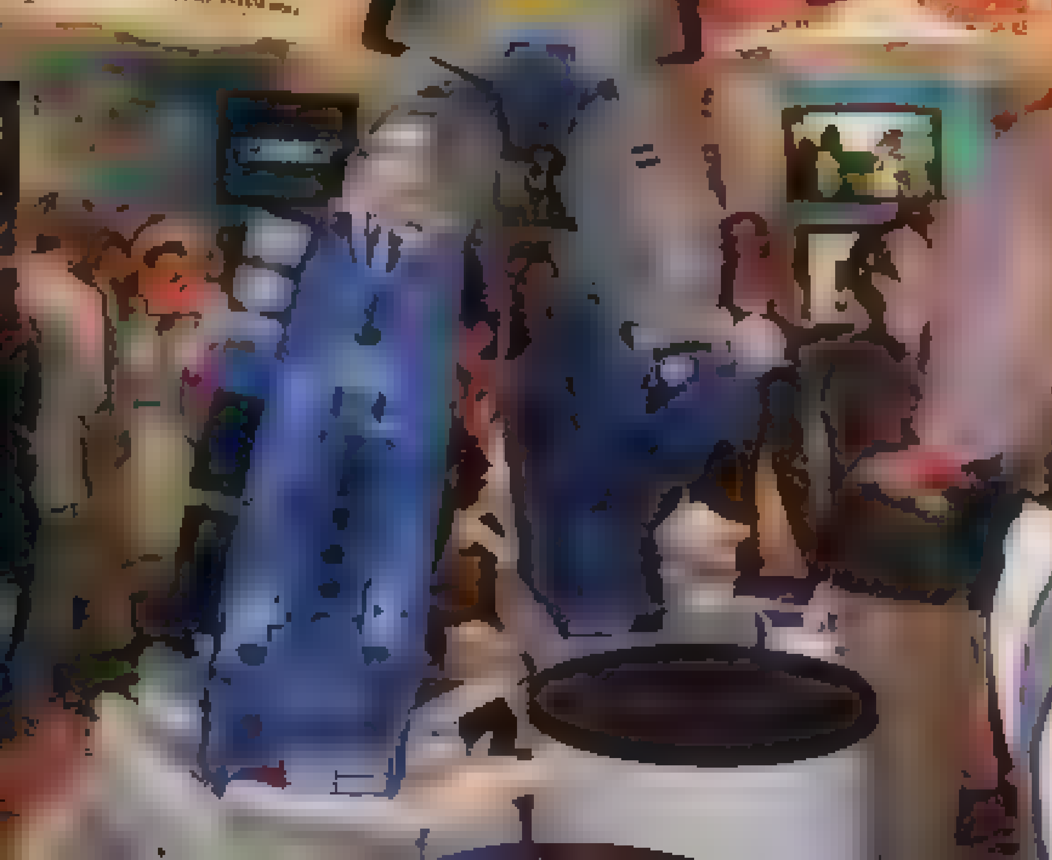
■Bandai Namco Games，这个名字第一次出现在E3上，让人颇为感慨。

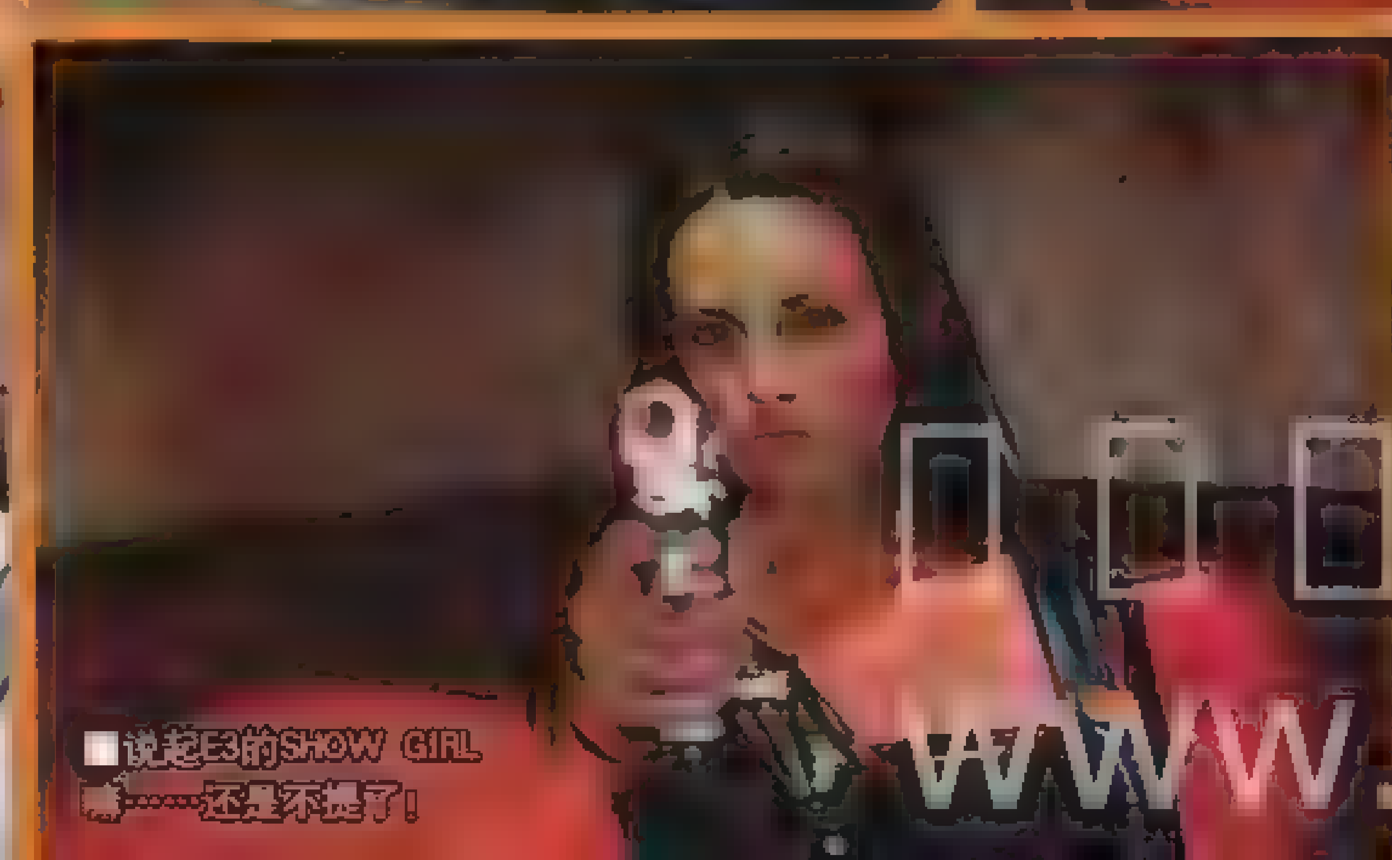

■擎……擎天柱大哥，久违了！


■[illegible]


■我敢说《汽车总动员》一定好看，但不一定好玩！


■难道中裕司先生只有一套西装？




■说起E3的SHOW GIRL嘛……还是不提了！


■所谓“美国大兵”就是这个样子的。


■ATLUS展出的游戏对老美胃口的真是不多



■暴雪展台上当然要有《WOW》的金字招牌



■永远的世嘉，永远的索尼克，永远的VR战士



■育碧展台规模不小，其中最扎眼的是一个叫山姆的双重间谍……


■育碧开发的Wii平台专用游戏《赤铁》的试玩区







■不得不承认，不少日本厂商在大西洋彼岸举办的游戏盛会上根本唱不了主角，只能充当"绿叶"


■所有PS3试玩游戏都是在这样的PS3开发机上运行的。


■这位就是传说中的"非洲结城晶"



■试玩Namco的游戏后可以得到代币，然后就能到这里来换礼物了



■知道这么多人聚精会神地在看什么吗？没错，是《MGS4》！

PS3 全球发售日及售价公开

文 星夜

日本 发售日 11月11日

20GB版本 59,800日元 税后为62790日元

60GB版本 开放价格 预计为7.5万日元左右

美国 发售日 11月17日

20GB版本 499美元

60GB版本 599美元

欧洲 发售日 11月17日

20GB版本 499欧元

60GB版本 599欧元




■左边为20GB版本，右边为60GB版本。

PS3 基本规格

重量	5公斤（X360为3.5公斤）
体积	32.5cm×9.8cm×27.4cm

早期版本可选颜色	白色、黑色、银白
美版首发PS3主机颜色	黑色

2006年E3展最大的头条之一就是PS3发售日及售价的公布。虽然人们对造价高昂的PS3早已有了心理准备，然而当平井一夫正式公布PS3售价的那一刻，人们还是忍不住发出了愕然的嘘声。60GB版本599美元的价格超出了多数人的预期，不过久多良木健却认为这一价位是"便宜的"。在接受日本媒体采访时，久多良木健表示，不要用游戏机的眼光来看PS3，因为PS3是完全与众不同的。

"在公司食堂里与在大酒店里吃饭的价钱有什么好比的？关键在于你能够用这部游戏机做什么。只要你能享受到出色的游戏体验，我们相信价格不是问题。我们公布PS价格的时候就有人说很贵，PS2也是一样。然而到了发售之后，他们的销量都是之前难以想象的。因为他们都有着之前无法获得的游戏体验。至于PS3，你将会获得之前无法感受到的次世代游戏体验，例如次世代的画面和多种网络服务。与PS和PS2一样，我们相信人们将会毫无疑问地购买PS3。"

存储媒体

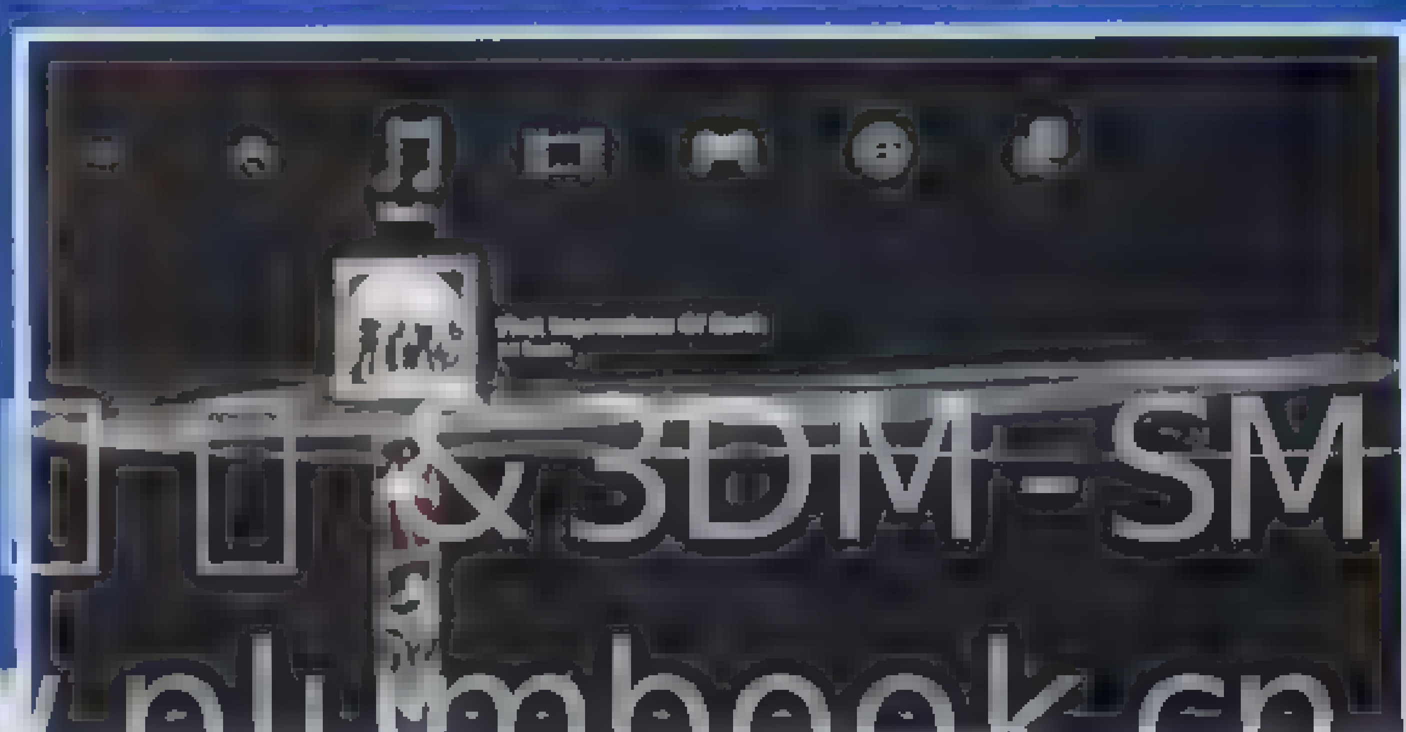
PS3的2.5英寸轻便式硬盘可以用作游戏存档以及数据缓存，以降低数据读取时间。例如E3公开的《GT赛车HD》在使用硬盘的情况下可以减少2～3秒的读盘时间。60GB版本PS3拥有蓝光光驱、4个USB接口、一个记忆棒插槽以及CF卡、SD读卡器，20GB版本没有记忆棒插槽和读卡器。所有的PS3都可以播放高清电影，单蓝光光碟的容量为54GB。PS3游戏无区码限制，不过电影播放仍限制区码。PS3光驱的读盘速度为BD-ROM双倍速、DVD-ROM八倍速、CD-ROM为24倍速。PS3兼容的光碟格式还包括CD-ROM、CD-RW、DVD、DVD-ROM、DVD-R和DVD+R，并向下兼容PS和PS2游戏。

性能

去年E3展上，nVidia的掌门人黄仁勋表示，PS3的性能是当时售价为500美元的GeForce 6800显卡的两倍。后来nVidia推出了强大的G71——7800GTX，该显卡的架构实际上与RSX是相似的，不过RSX的性能更高一些。PS3的CELL处理器运行频率为3.2GHz，包含一个PowerPC内核以及7个协处理单元（SPE），该PowerPC主处理器内核有512KB的二级缓存，每个SPE自带256KB内存。IBM表示，单一的CELL里面有2.34亿个晶体管，[illegible]处理器晶体管数仅有2[illegible]亿个。[illegible]方面表示，虽然PS3的性能强大，在[illegible]PS2还要安静，因为PS3采用了独特的降温技术。

PS3的主界面

虽然索尼在发布会上并没有公开PS3的操作界面，不过在E3会场的展台中有简短的视频演示，PS3的界面采用了类似PSP的"交叉媒体条"（Xross Media Bar，XMB），整体非常简洁明快，其主界面包括用户管理、系统设定、照片、音乐、电影、游戏、网络和好友。







索尼 任重道远

手柄 全新改良


■将手柄倾斜就可以让[illegible]机往相应的方向调头

去年PS3刚公布时，“回旋镖”状手柄遭到了不少玩家的非议，因此一直有PS3手柄造型将会更换的传闻。在E3的展前发布会上，SCEA不出所料地公布了PS3的新手柄。这款新手柄在整体造型上沿用了DualShock系列的传统，外形上惟一的不同之处是L2和R2键更大了一些，并且更为突出，这样的设计便于进行更为细微的游戏操作。在操作时还会发现，PS3的两个类比摇杆能够倾斜的角度更大了。此外，PS2的摇杆只有8-bit灵敏度，而PS3手柄则有10-bit灵敏度。在Start和Select键下方新增了一个按键，该键可用来开关主机电源，或者令PS3识别并接收手柄发过来的信号。

PS3的改良手柄最让人意外的变化就是增加了类似Wii的动作感应功能，索尼将其称为“6轴感应系统”，由“姿势3轴”和“3轴加速度”系统构成。其中“姿势3轴”指的是Roll(左右倾斜)、Pitch(前后倾斜)以及Yaw(左右振动)。该系统可以侦测手柄在XYZ轴中的倾斜角度，以及对应各轴的加速度。例如在《战鹰》中，玩家可以用手柄模拟战斗机调头、翻转等动作对战斗机进行直接控制。为了避免对动作感应造成干扰，PS3取消了力回馈震动功能。

与X360和Wii的手柄一样，PS3的手柄也是无线的，不过采用的是蓝牙2．0 EDR，而不是以前的2.4GHz RF，其一般有效距离为30英尺。PS3手柄的电池使用时间为24小时，与多数蓝牙设备相同，不过远少于现在2.4GHz的版本300小时的使用时间。蓝牙2.0 EDR的数据每秒传输速度为3MB，并且借此PS3可以与其他支持蓝牙功能的几乎所有设备进行数据传输，例如耳麦、鼠标、键盘等。将手柄用USB线插到PS3主机上，就可以对其进行充电，充电时也可以进行操作，并且可以在开机时随意热拔插。

玩家还可以将PSP当作PS3的遥控器或者手柄。例如在PS3游戏《一级方程式赛车》中，部分游戏画面会输出到PSP屏幕上，让玩家将PSP当作汽车的后视镜，看到身后的汽车。

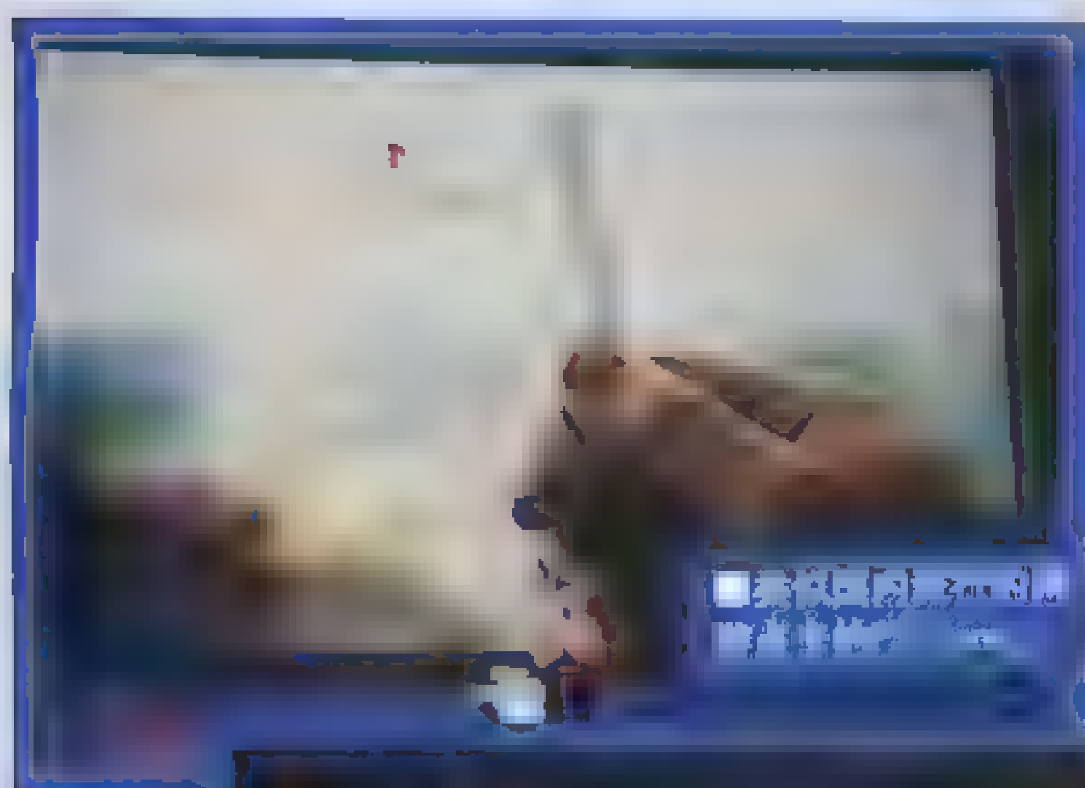
PS3规格 稍有缩水


■2005年E3展公布的PS3与今年E3展公布的PS3的对比图，可以看到少了很多插槽。

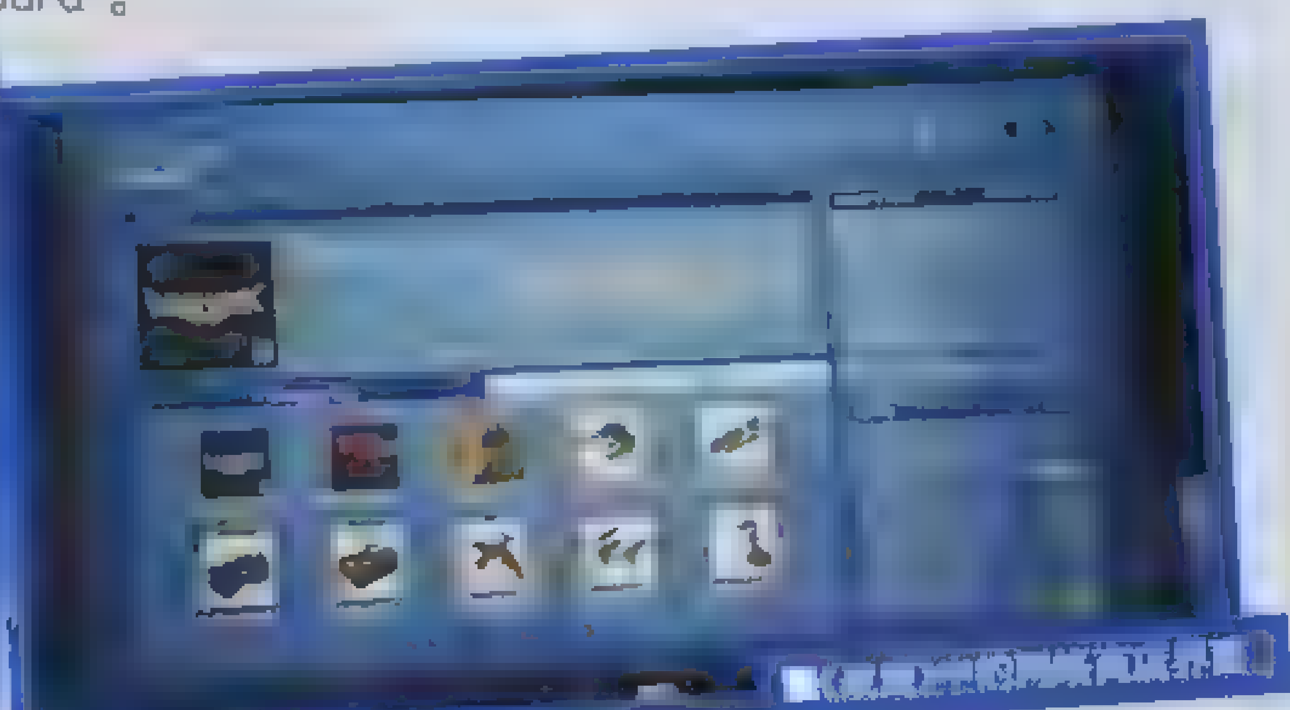
最初公布的PS3有两个HDMI接口，不过如今PS3的确定规格中，60GB版本只有一个HDMI接口，而20GB版本不支持HDMI。这意味着20GB版本在输出1080p电影时会有困难，至于是否能够输出1080p解析度的游戏还有待确认。之前公开的规格显示PS3有三个网线接口，而确定规格中只有一个网线接口。60GB版本PS3内置Wi-Fi通信能力，可以无线上网，而20GB版本只能通过接线上网。

网络服务 成熟周到

SCE与索尼网络娱乐(SOE)联合开发了PS3的网络服务，该服务还没有正式定名，不过索尼内部称之为“PS网络平台”(PlayStation Network Platform)。该网络服务与微软的Xbox LIVE相似，提供了诸如个人登录帐号、好友列表、对战配对、即时信息收发、视频聊天等服务。并且索尼也将提供类似Xbox卖场的下载服务，开发商可以直接将网络商店的界面设计到游戏之中，玩家可以在游戏进行时购买道具。游戏开发商可以自己搭建服务器，自己征收注册服务费用。PS3网络服务的费用支付采用了类似Microsoft point的虚拟货币“The PlayStation Card”。


■[illegible]


■音乐游戏《Singstar》[illegible]在线[illegible]


■[illegible]

PS3游戏的完成度

[illegible]	[illegible]%	[illegible]	[illegible]%
[illegible]	[illegible]%	[illegible]	[illegible]%
[illegible]	[illegible]%	[illegible]	[illegible]%
[illegible]	[illegible]%	[illegible]	[illegible]%
[illegible]		[illegible]	[illegible]%
[illegible]	[illegible]%	[illegible]	[illegible]%
[illegible]	[illegible]%	[illegible]	[illegible]%

E3 2006提供的游戏试玩DEMO[illegible]，虽然PS3将于11月发售，不过多数游戏的开发完成度[illegible]，游戏画面[illegible]。由于[illegible]现在还没有得到最终的开发工具[illegible]CELL[illegible]详细数据，因此很多游戏的开发[illegible]了很大的困难，部分游戏[illegible]暂停开发。[illegible]首席执行官Robert Kotick表示，第一批PS3游戏可能只会发挥CELL处理器不到20%的性能，这可能也是现在公布的PS3游戏画面不佳的主要原因。左边是目前已知的一些游戏的开发完成度(截至5月初)。







业界的反应

由于采用了造价高昂的蓝光光碟，PS3的售价[illegible]，不过60GB版本将近[illegible]日元的价格仍然是超出了绝大多数人的[illegible]。[illegible]内对PS3的失望之声此起彼伏。日本游戏网站[illegible]一次发布会的调查[illegible]，任天堂发表会取得了[illegible]%的票数支持，[illegible]，SCEA落在了最后，仅为[illegible]%。[illegible]证券分析家Rick Sherlund认为，在日本海外市场，X360将有可能压倒PS3[illegible]Michael Wolf认为PS3[illegible]定价[illegible]将可能让索尼失去市场领导地位。

文 多边形 摄影 多边形

PS3：贵！你买不买？

亲历 索尼E3展前发布会！

我至今还记得去年参加SCE发表会时那激动人心的场景，PS3首度向世人展现它那不可一世的惊人实力，不管那些是CG还是即时演算，作为一个游戏迷，你只要看到那成千上万的小鸭子，你只要看到风间仁身上的汗珠，你只要看到《杀戮地带2》的纷飞战火，你只要看到克劳德的矫健英姿——你就无法不热血沸腾，不惊声尖叫不丧失理智，05年的PS3给予了我们足够多的幻想，那才是次世代，那就是真正的PS3。

06年，经过了一年的蛰伏，是该PS3拿出一点真东西的时候了！

美国佬 偶尔不守时

今年的SCE发表会依然安排在离DOWNTOWN遥远的位于Culver City的索尼电影制片厂(Sony Pictures Entertainment)里举行。5月8日下午两点半，我们UCG E3 TEAM一行人在参加完刚刚结束的史克威尔·艾尼克斯E3新闻发布会之后，登上了SCE特地准备的驶往会场的大巴。

在车上的时候，与两位来自加拿大的同行进行了交流，他们对于SE力挺PS3也表示有些惊讶，而"去年至少还有一款《FFXI》，今年什么都没有"(给X360)，也可以听出他们对SE的些许怨言，"索尼应该花了不小的代价"。经过不那么无聊的将近一个小时的路程后，我们来到了熟悉的索尼电影制片厂。

按照索尼的安排，发布会应该在下午4点开始，但是看到登记处那浩瀚的人龙，你就知道这发布会绝对不可能准时开始。和去年一样，在稍作等待之后我们便拿到了媒体的采访证，随即赶紧冲进入口，这个时候已经是下午4点25分了。

你不可想象的是原来里面的人比外面的还要多得多，因为现在所有的记者都还没有被允许进场。不过索尼在广场上搭起了巨大的帐篷，备有美酒、饮料和小吃，以供等待的记者打发时间。同时在广场中央设立了"PSP Spot"，携带了PSP的与会者可以在这里下载一些试玩版来消磨时间。

4点40分，焦急等待的记者们终于被告知可以进场，人流开始往15号摄影棚移动，整齐迅速而不失秩序。5分钟之后，我们进入了富丽堂皇的发布会现场！

等别人夸 不如自己夸

4点50分，平井一夫伴随着音乐走上舞台，SCE E3 06 PRESS CONFERENCE终于开始了！这个时间比预定时间足足推迟了50分钟，幸好SCE的发布会是今天最后一场，否则一定有不少记者会怨声载道。

发布会一开始，自然是要对PS2和PSP大大夸赞一番，PS2到目前为止已经在全球销售了超过1亿台(不知道包括大陆行货么)，而预计还将继续销售超过一千万台，同时有超过10亿份PS2游戏软件被玩家购买，而注册PlayOnline的玩家人数也超过了3百万(包括PS2和PSP)。平心而论，这是一个相当了不起的成就。而平井一夫还承诺，SCE以及其他的游戏开发商还将继续支持PS2平台，并会持续推出更多的好游戏。

紧接着话题就被转移到了PSP上，平井一夫说PSP是索尼历史上(注意是索尼不是SCE)销售速度最快的产品，从发售至今已经在全球销售了超过一千七百万台，并且在今年还将预计销售一千两百万台，所发售的游戏超过了540款，总销售数量超过了四千七百万份。

随后大屏幕上开始演示众多即将在北美发售的PSP新作，随后平井一夫又公布了北美PSP游戏软件的"Greatest Hits"发售计划(也就是廉价版)，首次发卖的有5款作品，包括有《捉猴啦》、《ATV越野赛》、《大众高尔夫》、《烈火战车》和《WipeOut Pure》，而以后凡是在9个月内销售超过25万的游戏均会被列入"Greatest Hits"发售计划。

之后播放的是一段(长且无聊，个人意见)利用电影蒙太奇手法剪切的影像，影像中的人们在世界各地夸赞PSP的联机乐趣，继而谈到PS系列给他们带来的快乐，最后话题终于转到了本次发布会的主角——PlayStation3上。

让你看到 真正的PS3

平井一夫一如既往地开始炫耀PS3是如何如何地强大，以及Cell芯片将如何改变这个世界(的游戏)，奇怪的是这次他没有列出一大堆诸如每秒生成多少多边形这样无聊的数据，而是在强调每一台PS3都将装备硬盘，而且PS3将支持真正的HD效果以及杜比环绕效果，与PS2相同的是，PS3将完全兼容所有的PS系游戏，同样PSP也可以和PS3产生互动。平井一夫还特地强调了蓝光，他说在PS2发售的时候仅有26%的游戏采用了DVD媒体，而现在几乎是百分之百，那么PS3的蓝光也会造成同样的推动效果。目前SCE已经发放了超过一万台的PS3最终版开发工具，平井一夫特地提到在E3上PS3将提供足够多的试玩台，并且那些游戏是全部运行在开发机上的。

随后平井一夫将菲尔·哈里森请上了台，而菲尔在简短的开场白之后就把"GT之父"山内一典请上台为大家演示他的小组特地为本次E3制作的《GT赛车HD》。整个过程足足有10分钟之久，是整个发布会最长的单独演示项目，足见SCE对它的重视程度。可是，我想说的是，这个过程也是整个发布会中最无聊的10分钟(没有之一)。除了最后礼貌性的鼓掌之外，全场观众在沉默中度过了这10分钟。

菲尔终于回来了，不过他又把理查德·马科斯——EyeToy的创始人请上了台，为大家演示了《审判之眼》，这是一款利用EyeToy进行的卡片游戏，算是一个比较有创意的游戏。菲尔最后拿出的鸭子卡片逗乐了大家。

平井一夫又回到了台上，公布了索尼最新的"电子销售(E-Distribution)"系统，就好像一个真正的虚拟社会一样，而这一切都是免费的。随后演示的就是PSP上的PS模拟器，当然这次是官方的，玩家将通过网络购买PS游戏并下载到记忆棒中才能运行，不过平井一夫没有提到如果玩家曾经购买的PS游戏如何处理的问题，目前一切都还在开发阶段，所演示的游戏也只是初代的《山脊赛车》，不过屏幕显示比例可以在三种不同的方式中随意调整。

平井一夫又下去了，菲尔又上来了(-_-b)。他为大家演示了PS3的界面，其中集成了刚刚谈到的"电子销售"系统。接下来开始为大家演示PS3的游戏，首先登场的是在欧美地区大受欢迎的《Sing Star》在PS3上的最新作，游戏充分利用到了"电子销售"系统，玩家可以直接到网上去购买最新的专辑和MTV。当然，蓝光的优势在这里充分被发挥，所有收录的歌曲MTV都是HD级别的。而且网络对战部分也将被实现。

随后是一段PS3新作的影像演示，包括有《源氏2》(画面很细腻，只是最后武藏坊弁庆发必杀的时候出现"拖慢特效"-_-b)、《方程式赛车06》(SCE鼓捣了一个奇怪的系统，那就是把PSP作为这个游戏中赛车的后视镜，我不明白这个系统有什么实用性质的意义……)、《天剑》(据说本作采用了一个叫做"知觉(phenomena)"系统，用来控制游戏中的A部分，详情未知)、《龙穴》、《大逃亡》、《非洲》(看不出是什么游戏方式，似乎是风景欣赏之类的)、《大众高尔夫》、《怪物王国》、《八天》等。

紧接着菲尔又介绍了两家游戏制作公司。第一家是制作去年E3上那个给人印象深刻的加油站演示DEMO的公司，这次他们带来的是一款叫做《八天(Eight Days)》的游戏，这款第三人称的动作射击游戏引起了现场的又一次轰动，除了人物稍显卡通化之外，场景之类的都非常贴近真实。第二家则是大名鼎鼎的顽皮狗(Naughty Dog)，他们带来的是一款类似《杰克与达斯特》的动作游戏，不过本作目前还没有命名，至少游戏看上去还像那么一回事。

接下来登场的是《抵抗：人类的覆灭》，效果自然一流，游戏的背景设定在一个没有发生过二战却遭受了外星人袭击的人类世界，战士们只能拿着看起来像二战时期的武器与外星人抗战，拜PS3强大机能所赐，游戏对战场气氛的渲染超过了《荣誉勋章》或《使命召唤》所达到的高度，并且本作的多人游戏模式将支持多达32人的网上对战。观众们对本作十分满意。

等到平井一夫再次回到台上的时候，轮到第三方软件商出演的时间了。

第三方们 不遗余力

首先来一段影像集锦，包括有《刺客：信条》(育碧公司出品，原《波斯王子》制作团队操刀)、《高达战争》、《机密武装：突袭》(就是那个PSP的FPS游戏的PS3版本，真饶口……)、《山脊赛车7》(Namco算你狠-_-b)、《战火兄弟连：地狱大道》、《铁拳6》(虽然是实际游戏画面，但比起去年的那段演示缩水太狠了点……)、《索尼克》(越跑越快越跑越快……)、《VR网球3》、《VR战士5》(我的陈佩！我的雷飞！我的结城晶！)、《枪神》(吴宇森指导，周润发主演，在屏幕上发子弹的动作游戏)、《致命惯性》(赛车游戏，似乎和去年的演示没有什么不同……)、《百年战争》(光荣出品，类似《决战》的策略游戏)、《装甲核心4》。这些演示比之前SCE第一方的演示要精彩太多了，感觉这些第三方公司比SCE自己还要更加努力。

接下来的时间轮到了EA，去年的《拳击之夜Round 3》给大家留下的印象太深刻了。首先登场的……是一段技术讲解，详细介绍了PS3和PS2在机能上的差别给开发工作带来的巨大提升，以《NBA Live 07》为例，比如球员的转身动作，PS2上的球员好像站在一个圆盘上一样，转身的时候直接旋转过去，身体腰部膝部脚部没有任何动作，而PS3的球员则可以像一个真正的人一样通过挪动脚步扭转腰身来转身，这将使游戏中的球员更加贴近真实。其后的泰格·伍兹DEMO则演示了PS3对人物表情的细腻演出程度。而接下来的影像集锦则表明EA大约有10款左右的PS3新作在开发中，包括EA Sports的那些系列体育游戏、《极品飞车》新作(只看见车灯和听见发动机的声音-_-b)、《战地双雄》和《荣誉勋章：空降兵》(虽然只有15秒，但是很让人激动啊！)等等。

EA之后，SCE最亲密最重要最不可脱离的第三方巨头登场——史克威尔·艾尼克斯！这家公司什么都没说，直接上演了一段《最终幻想XIII》的影像，其实他如果再说什么也是废话了，这段带有战斗场景的影像足以说明一切问题：索尼，我是你的人。微软，拜拜

终于轮到《潜龙谍影4》登场了，虽然Solid Snake在去掉了S之后变成了Old Snake，但是这无法阻挡游戏的魅力啊登场的人物都是FANS熟悉的角色，亲切而感动，即使是更名为Liquid Ocelot的那个老狐狸。观众的情绪被调动到了最高潮，掌声雷动！还能说什么呢？小岛最高！

■今年的发布会比起去年来……

手柄 旧鞋新穿

等待了如此之久，久多良木健终于来到了台上，虽然去年索尼内部人事震动让这位"PS之父"风光不再，但是这无法阻挡他脸上那招牌式的和蔼微笑。他的登场带来了PS2的手柄……不，是PS3的手柄，这个外形看起来和PS2手柄差不多的东西被确认为PS3手柄的最终形态，当然细节上还是有差别的，例如改良过键程的L2和R2键。其他的特性包括最重要的"六轴(6-degree)动作感应装置"(任天堂同学，请问你有什么想说的吗？)，你可以使用手柄作出上下左右倾斜甚至翻转的动作，随后的《战鹰》的演示展示了这些特性。手柄依然是无线的，但是可以通过USB线连接到主机上，大概是用来充电用。不过最遗憾的是，为了照顾到"六轴动作感应装置"的精确性，手柄取消了震动效果，这也是PS3手柄比PS2手柄要轻许多的原因。个人认为这一点非常可惜。

$599，倒吸一口凉气

平井一夫再次回到台上，接下来他宣布了PS3有关售价以及发售日等重要信息。在平井一夫说出售价的同时，我能感觉到在场的观众在地下偷偷地倒吸一口凉气，显然这个售价出乎所有人的意料之外，即使大家对PS3的贵是有所准备的。平井一夫随即宣布了PS3的销售计划，根据这份计划，PS3的首发出货量将达到两百万台，并在2006年底之前达到四百万，而六百万的目标则定在了2007年的3月。很显然这个计划也许不会如索尼所预计的那样美妙，其原因自然是这昂贵的售价。

随后平井一夫很自豪地在大屏幕上开始滚动所有支持PS3的厂商列表，这份列表如此之长，以至于很多观众已经没有耐心继续看下去而提前退场。至此，SCE E3 06 PRESS CONFERENCE结束。

■PS3能否如索尼预期的那样顺利？昂贵的价格让所有人心里都没底。

最后的话 索尼不厚道

随着人流走出会场的时候，已经是晚上7点多，而身边的记者无一不在谈论这"恐怖"的售价，并且口气大多都是"太贵了""怎么这么贵"之类的抱怨口气。而这其中几乎所有人还没有意识到的一点，则是索尼刻意回避了这两个版本不仅仅是在硬盘容量和售价上的差异，根据我们后来得到的PRESS KIT上的资料，20GB的版本除了在硬盘上缩水之外，还不支持HDMI输出，不附带MS读卡器，不支持IEEE 802.11b(也就是不支持无线上网)，这[illegible]带来的[illegible]00美元[illegible]于索尼这样的做法[illegible]各方有着各自的猜测，争论随着发布会的结束而展开。

文 ACE飞行员

所有游戏再次在此集结？

对于去年E3的SONY发布会相信至今我们许多玩家仍然记忆犹新。在那次发布会上，SCEA总裁兼CEO平井一夫先生给全世界玩家勾画了一幅未来游戏的美好画卷，这种美妙的游戏远远超过了我们的经验范围，让我们所有人激动得欲仙欲死。中途出场的SCE社长久多良木健先生又使出一招技术必杀，他的美妙似乎让我们永远都无法准确地去描述[illegible]全世界玩家都沉浸在[illegible]SONY[illegible]PS3[illegible]10年的[illegible]美梦中。

由于这场梦实在太美了，使得让我们不愿意去接受它。所以2006年E3上SONY发布会让无数玩家翘首以待。在长达近2个小时的发布会中我们不断地梦想着那场[illegible]梦幻般的感觉，直到发布会结束才发现这种感觉已经难以找回[illegible]的美梦。本次SONY发布会上所公布的PS3游戏大半都还处于初期开发阶段，虽然其中不乏出色的演示，但这一切都还停留在概念上，能够进行实际操作的游戏数量十分有限。这样的表现怎能令人满意呢？高昂的主机售价并不是关键，拿出切切实实的高品质游戏去证明PS3的物有所值才是SONY亟待解决的问题。我想任何主机的最终胜利都是依靠软件来打拼下来的。

平心而论，在本次发布会上所公布的游戏阵容还是相当强大，而且其中许多都是原创作品。下面我们将有针对性向各位玩家做一个全面介绍。





龙穴



审判之眼



大逃亡



非洲



源氏2



GT赛车HD



GT赛车HD

Gran Turismo HD

PS3 | SCE | 发售日未定 | RAC

《GT赛车HD》是发布会出展的第一部作品。本作完全是为了展示PS3的性能而特意打造的技术DEMO，至于将来是否会在PS3上发售，现在还不得而知。该作基于原有的PS2版《GT赛车4》开发，其最大特点就是借助PS3的强大机能令画面达到了1920*1080P超高分辨率。演示中制作人山内一典先生还提醒观众注意比较读盘时间，《GT赛车HD》中从菜单进入游戏的时间只需3秒左右，而《GT赛车4》中平均读盘时间为10～15秒。很可惜，《GT赛车HD》的现场演示并没有达到很好的效果，因为这样高分辨率效果通过大屏幕很难将其优势传达给观众。山内一典先生可能也认识到了这点，所以演示介绍尾声他还在委屈地强调着真正的PS3版《GT赛车》将会再次震撼所有的玩家。



审判之眼

THE EYE OF JUDGEMENT

PS3 | SCE | 2006年11月11日 | TAB

本次SONY发布会最具创意游戏就属这款利用了次世代EyeToy摄像机开发的超前卫卡片对战游戏《审判之眼》了。万万没有想到新的EyeToy对于信息的识别能力取得了如此巨大的提升。在一个3×3总计9个格子的盘面上玩家依次出示卡片。玩家所有动作将会由Eyetoy记录下并传输到PS3上进行运算，一切华丽战斗画面将会在显示设备上清晰的呈现出来。如果谁能先占有5格以上的格子，就能获得胜利。这种全新的立体式互动玩法让全场观众大开眼界。本作将作为PS3的首发游戏。



源氏2

GENJI 2

PS3 | GamePublic | 发售日未定 | ACT

又不好看，又不好玩，bad game！这是国外玩家在论坛上发表的一段留言。的确，作为一款开发度已有60%，并提供现场试玩的PS3作品，《源氏2》在各个方面都无法令人满意。难道《源氏2》这么的糟糕吗？平心而论，《源氏2》融入了一种东方的柔美，这可能是在欧美游戏中永远无法找到的。只是这款游戏在许多方面做得还不够好，它与其他次时代大作比较起来缺乏说服力。对GamePublic这样的小游戏公司，看来根本无法驾驭PS3这部深奥的马车，平淡的表现让许多玩家对PS3的能力产生了怀疑。



龙穴

Lair

PS3 | Factor 5 | 发售日未定 | ACT

同去年一样，《龙穴》还是以一段简短的概念演示结束了本次E3的旅途。以现有的情报我们还搞不清楚这款游戏到底玩的是什么？总的来说在《龙穴》演示片断中我们看到了栩栩如生的龙的造型，看到战士骑在龙背上相互厮杀的情形，无论是游戏的建模还是贴图都十分出色，如果游戏真能达到这样的画面水准，相信可以征服不少玩家的心。



大逃亡

Getaway

PS3 | SCEE London Studio | 发售日未定 | ACT

这次出展的《大逃亡》仍然是一段仅10余秒的CG短片。除了告诉玩家这款新作还在开发中外，基本没有什么意义。简直不敢想象SCEE的伦敦制作室如何利用PS3去实现那么庞大而繁华的伦敦闹市场景。

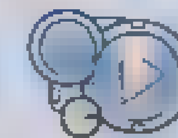


非洲

Africa

PS3 | RHINO Studios | 发售日未定 | 类型不明

这是我看过的在游戏中对非洲大草原最生动、最细腻、最栩栩如生的表现。最令人瞠目结舌的并不算是游戏画面本身，而是对非洲大草原上各类野生动物的刻画。简直不敢想象这个毫无名气的日本制作组是如何实现的。熙熙攘攘的斑马、角马、羚羊在草原上进食，看着它们不断地抖动臀部，摇摆尾巴来驱赶蚊蝇的场面时，非洲大草原的那股酷热仿佛都要从屏幕中流了出来一样，我真的被这段画面深深地感染了。这到底是个什么类型的游戏啊？搞不懂。



八天

Eight Days

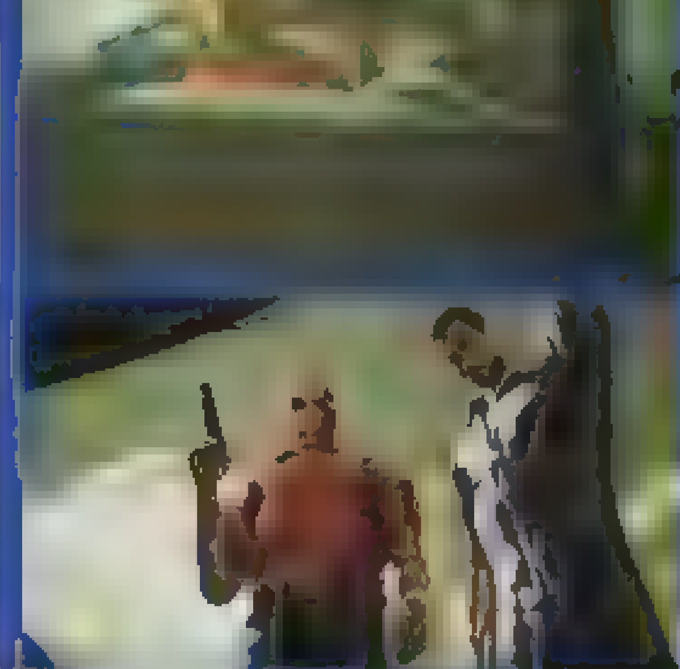
PS3 | SCEE London Studio | 发售日未定 | ACT

发布会上公布了PS3阵营已有新军《八天》，本作是SCEE伦敦制作室继《大逃亡》之后的又一款全新作品。游戏类似《GTA》



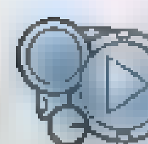








+《Dead to Rights》的混合体。该演示气氛把握得很不错，不过部分镜头略显浮夸，很难让人想象实际游戏部分与剧情演示部分如何完美地无缝连接在一起。



顽皮狗新作

PS3 Naughtydog
发售日未定 ACT

顽皮狗的制作实力是大家有目共睹的。很遗憾，这次E3他们并没有为我们带来《Jak》新作，而是一款类似《印地安纳琼斯》那样的孤单英雄式的冒险游戏。本作的画面只能说是中规中矩，缺乏令人兴奋的亮点。当然，我们期待这款游戏成为顽皮狗突破自我的一款里程碑性质的作品。



抵抗：灭绝人类

Resistance: Fall of Man

PS3 Isomniac Games
2006年11月17日 FPS

《抵抗》就是于去年在E3亮相的代号为《I-8》的FPS游戏的正式命名。20世纪初期，欧洲大陆受到不明的生物侵入，在短短数月内全欧洲都被异形生物占领，玩家扮演一名士兵为人类的生存做最后的抵抗。作为PS3的一款首发游戏，通过它我们终于可以窥探出PS3初步的实力。游戏表现了出色的爆炸效果，战场气氛也被渲染得不错。

但缺乏创新是本作最大的硬伤，与即将推出的数款次世代FPS游戏相比，《抵抗》明显处于下风。



F1赛车 06

Formula One 06

PS3 Liverpool Studios
发售日未定 RAC

与去年E3的演示相比，感觉本次演示的《F1赛车 06》在画面细节的表现上有了下降。不过在本次演示中SCEE副社长Phil Harrison向我们展示了该游戏与PSP联动的特殊功能。PSP可作为这款游戏的后视镜与游戏同步运行，免除了不断切换视角带来的麻烦，想想也是蛮新鲜的。只是怀疑有多少玩家会这样大动干戈的去使用这个功能。其实演示的真正意义在于说明PS3和PSP之间稳定的通信能力和足够的带宽。



铁拳6

Tekken 6

PS3 Namco Bandai games
发售日未定 FTG

难道这就是次世代《铁拳》的真身？难道合并后的Namco Bandai games已经技不如人？不得不承认，本次的《铁拳6》的演示相当失败，与广大玩家想像中的次世代《铁拳》相去甚远。造成这一落差的主要原因可能还是由于去年E3上那段风间仁的演武CG动画给了我们太多遐想的缘故。与去年E3的演示视频相比，本次放出的画面逊色了不少，无论在人物皮肤的纹理还是人物表情上都与之前的演示有着较大的区别。本次公布的画面中，对人物皮肤的表现几乎还停留在PS2时代，人物表情变形也很生涩，仅仅是人物的衣着贴图效果略有提升，这样的素质对于一款次世代平台的《铁拳6》来说是远远不够的。

现在我们只有祈祷着《铁拳6》能够在下次现身时有突破性的改变。



致命惯性

Fatal Inertia

PS3 Koei
2006年11月17日 RAC

关注这款游戏的意义更多的在于它是由光荣制作的。本作是由开发"《无双》系列"的ω-Force与加拿大光荣共同推出的第一款游戏。光荣欲借《致命惯性》开拓前景广阔的欧美市场，并尝试挑战全新的游戏类型，所以说《致命惯性》对于光荣来说具有战略性意义。本作并非单纯的竞速，利用游戏中出现的武器、障碍物将会左右竞赛的胜负。通过这次E3上的演示可以看出《致命惯性》运用了大量次世代主机的才能实现的特效，但显然光荣并没能很好去驾驭这些新机能，明显给人堆砌的感觉。希望光荣今后给我们带来更成熟的游戏。



战地双雄

Army Of Two

PS3 EA
预定2007发售 ACT

本作由EA旗下王牌团队加拿大蒙特利尔工作室负责制作，游戏所开创的全新"双人合作系统"堪称本作最大的亮点。据悉，游戏将完美展现"Two"这个概念，游戏中玩家或是采用双人分屏幕或是CPU控制另外一个人，在时间同步，路线不同的条件下采取分头行动，以相互配合的方式来完成种种不可能的任务。EA对这款新形态的游戏给予了很高的期望，但在E3上并没有对外公布更多的游戏细节。在演示片断中，我们看到了一名队员在大雨滂沱的海面正驾驶一艘汽艇前往目的地的镜头，游戏对惊涛骇浪的表现令人叫绝。本作将同样登陆X360，并支持Live模式，所以想与其他玩家共同游戏必须连接到Live网络。可以肯定的是次时代平台将与网络更加密切，依赖网络来提高游戏性是未来的游戏大趋势！



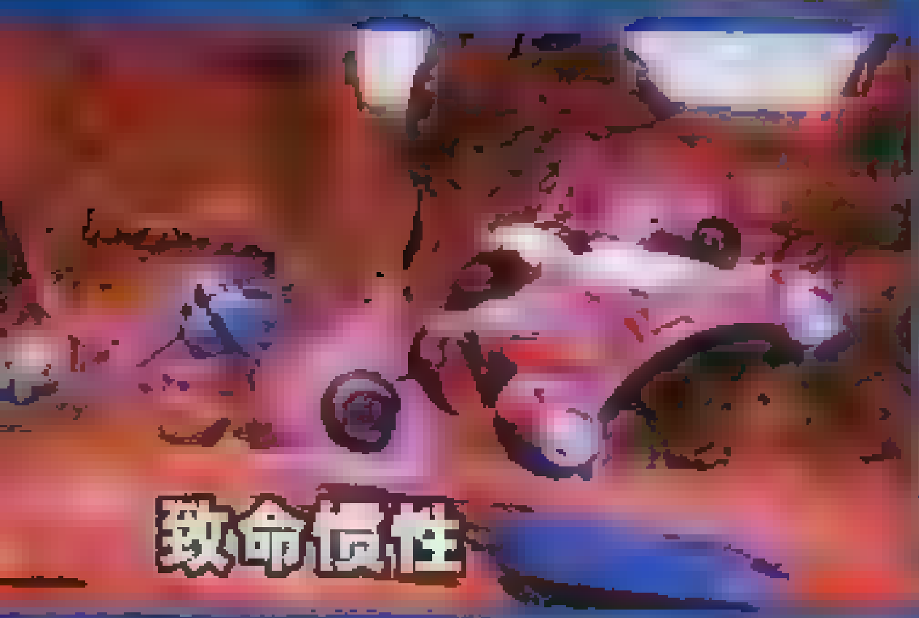
战鹰

WarHawk

PS3 Incognito
2006年11月17日 STG

注意了，本作是目前为止惟一一款对应PS3手柄动作感应功能的游戏，可能这才是游戏推出的真正意义所在。在《战鹰》中，玩家可以透过旋转倾斜手柄等动作来控制战机的动作，在发布会上制作人亲自出马使用PS3新手柄操作战机进行了一段试玩。除了水面表现得还可以以外，《战鹰》的其他方面表现仅仅是一般。实际上发布会的演示仅仅是游戏的一小部分内容。据悉，本作同样支持地面战，玩家可选用坦克、吉普车等交通。根据任务的不同系统会在第一人称和第三人称之间自动切换。除了单人游戏外《战鹰》还支持多人联网对战，最多可达32人。









注目 Metal Gear Saga年表

1964	Metal Gear Solid 3 Snake Eater
1970	Metal Gear Solid Portable Ops
1995	Metal Gear
1999	Metal Gear 2 Solid Snake
2005	Metal Gear Solid
2007	Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty(Tank)
2009	Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty(Plant)
????	Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	ACT
PS3 Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots	2007年预定	[illegible]
对应周边未定		推荐玩家年龄 未定

文 多边形

从目前的影像中看来，战场似乎定义在中东地区，饱经战乱的废墟中是游击战的最佳地点，狙击手将可以发挥出最大的威力，但是这似乎又和当初提出的"无处躲藏"的概念有所冲突？看来持久战似乎是难免的。



这一次的战场在中东！

一切，从出场角色开始！



从去年E3公布一张设定图开始，《MGS4》就在让所有"MGSer"充满了期待，而去年TGS公布的一段影像更令人印象深刻。而今年E3上，小岛组果不其然再度公布了包含有部分剧情的最新影像。众多熟悉的老朋友悉数登场，而谜一般的新型Metal Gear"月光"也展现出令人恐惧的一面，那么就让我们从这些熟悉的角色开始解析这个游戏吧！

Solid Snake 我们的时代已经结束了……

Otacon 让这次成为我们最后的战役。

Raiden 轮到我保护你了，Snake！

Campell 你是这个世界惟一的希望。

Meryl 我们就是新的猎狐犬！

Liquid Ocelot 你将为自己的罪过付出代价！

Naomi 我们必须要弥补自己的罪过。

令人恐惧的新型Metal Gear“月光”！

这次登场的新型Metal Gear“月光”从外形上看似乎是REX和RAY的组合体，但是从影像中它表现出了超越前两者的令人恐惧的作战能力，令身经百战的Solid Snake都不得不疲于应付。但是在影片最后，Raiden出场后瞬间干掉了至少10台“月光”，又令人怀疑起它真正的实力来，也许，还有更加厉害的Metal Gear没有登场？（即将出版的第十六辑《游戏光环DVD》中将完整收录本预告片清晰版）

女战神波斯公主的致命格斗

如果没有《天剑》，原本已经人丁凋零的PS3试玩台可能会更加冷清。《天剑》无疑是今年E3上完成度最高，也是最能对得上老美胃口的PS3可试玩游戏，尽管只是挣回点儿面子分。在PS3初公布时，《天剑》因淹没在如云的大作阵容中而显得微不足道，但这次就因为可以正正经经让与会者用实际试玩来感受PS3游戏的基本素质而扬眉吐气了一把，这对于SCEE来说不知是件喜事还是一种讽刺。不过因为其完成度高，而且已有消息称本作的欧版会在2006年冬发售，所以注重演出效果的《天剑》很可能因为是首发软件之一，而成为你第一个接触到的PS3游戏！这便是你我都应该了解《天剑》的最大理由。 文 胜负师

Heavenly Sword

天剑	SCEE	ACT
PS3 Heavenly Sword		

我要代表天国惩罚你！

以女性为主角的原创游戏可谓凤毛麟角，《天剑》便是其中之一。也许《天剑》中剽悍的女主角并不会让你惊喜，不过她手中的武器绝对会让人印象深刻。Heavenly Sword顾名思义并非人间之物，这两把来自天上的神兵可分可合，能演化为双刀、链刃和大剑三种形态，分别代表速度、范围和力量三种战斗风格，并能自由切换。利用每种形态的固有招式组合出极为丰富的变化，想象力与操作技巧会是游戏所强调的。



这是在放风筝吗？



一寸短一寸险



好一记本垒打！

在战斗方面，《天剑》十分讲究表演性，每种武器形态都有相应的必杀技，把握时机使用具有无敌属性的必杀技便可使左下方的气槽增加，这样就能够使用更为强力的高等级必杀技了。而用丰富的招式将敌人玩弄于股掌之间，替天行道的漫漫旅程或许会变得更加华丽而有趣。

除了手中的天剑，女主角的拳脚功夫也相当了得，还可以轻松扛起一个成年男子，果然不是等闲之辈。

绝对惹不起的“双刀火鸡”

双刀、链刃和大剑的武器组合是不是会让人不自觉地想到索尼的另一款看家大作《战神》呢？事实上如为加深记忆，将《天剑》视为女版《战神》也未尝不可，只是二者在制作理念上还是有较大差别的。Heavenly一般理解为“天国的”、“天堂的”，但也有“极优美的”意思，女主角的动作相当优

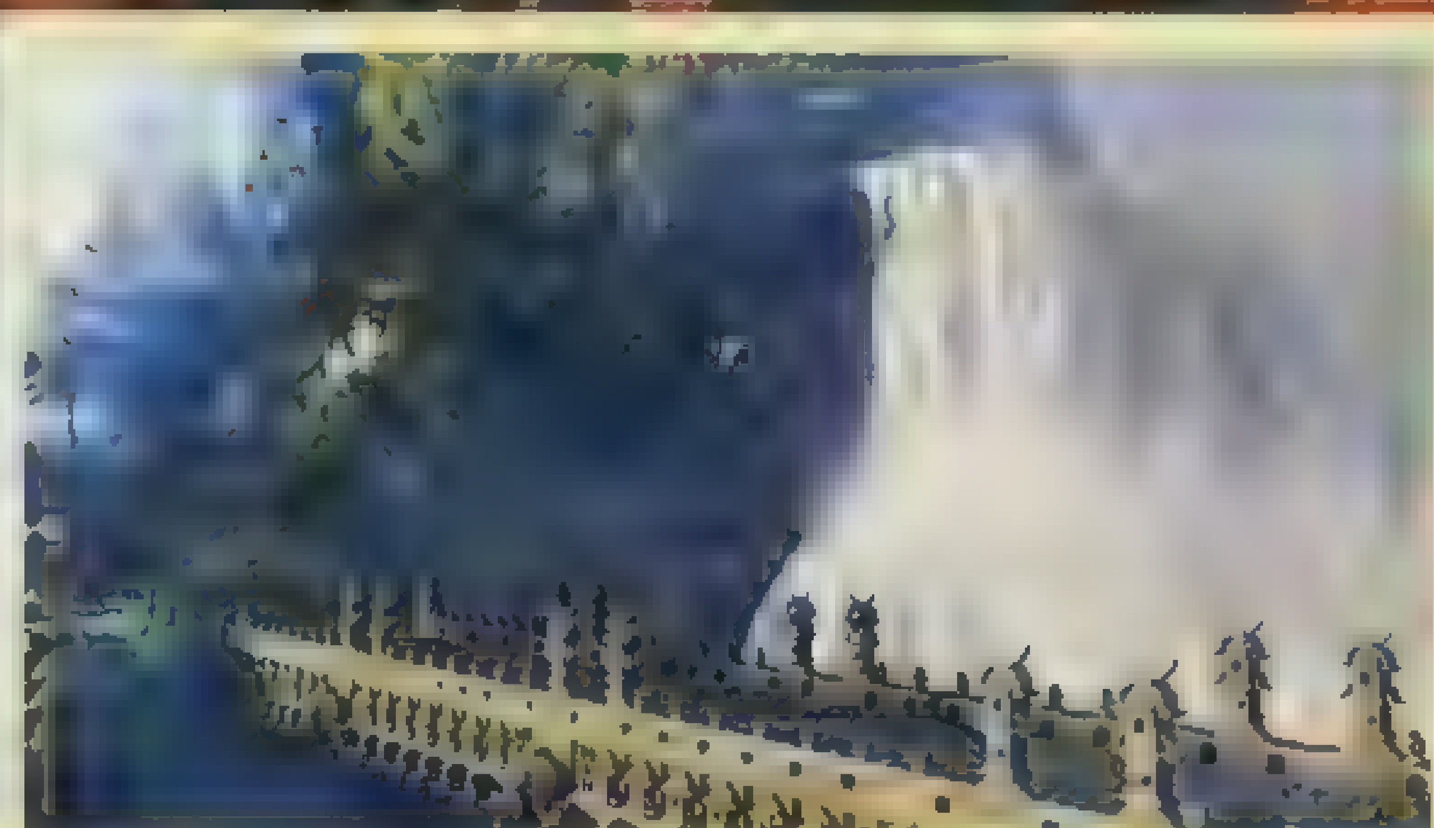



■我欲乘风归去 唯恐琼楼玉宇 高处不胜寒 起舞弄清影 何似在人间

雅，如同舞蹈一般的招式华美如水，甚至有些东方武侠气息，链刃柔中带刚的打击感也似乎比《战神》更 不过这个 发的 战神发起狠来就像水突然变成冰般冷酷，与《战神》火一般的阳刚与暴戾 成鲜明对比，也许是因为游戏分级上的需要，游戏虽说也有残忍 ，但 成 的 ，从敌人身上喷出 沙而不 这……请允许我怀疑这个红发MM来自波斯。

美来自内心，美来自游戏本身

也许你会对棱角分明的美式人设不屑一顾，但《天剑》之美并非来自有着类似劳拉五官的女主角，就如同旅行时我们更 沿途的景色，而不应该把注意力放在长相平平的 身上。很多PS3游戏在本次E3上一次公布时都有不同程度的缩水，但《天剑》却是个例外，我们现在看到的官方图片与实机试玩的情况基本一致，当然得在一台不错的电视上才能达到这样的“次世代效果”，我们看到了PS3应有的光影表现，而材质和动作方面也做得十分到位，宣传片中敌方头目惟妙惟肖的表情更是让人惊叹。



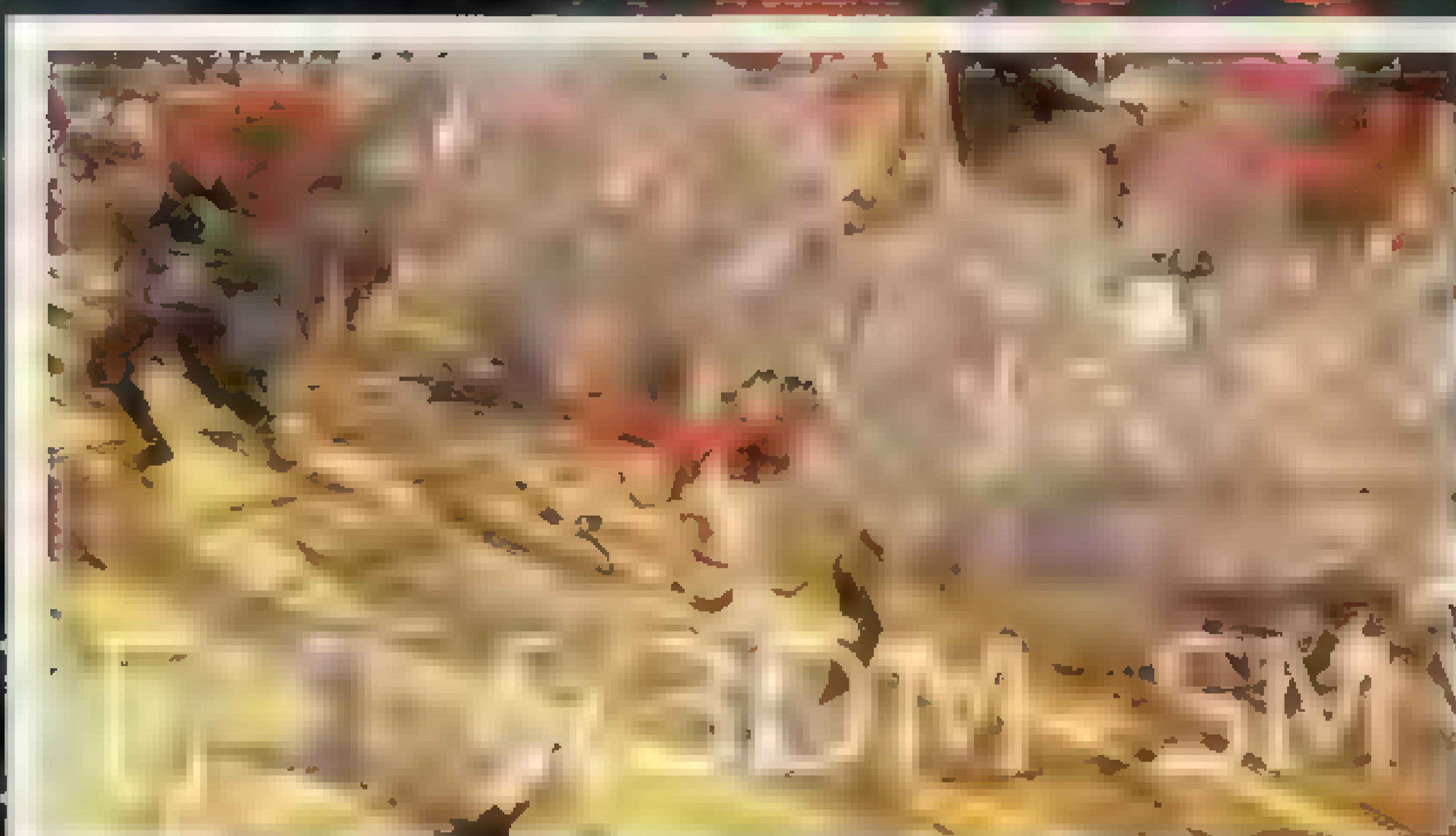



■乌云在我们心里搁下一块阴影 我聆听沉寂已久的心情 清晰透明 就像美丽的风景……

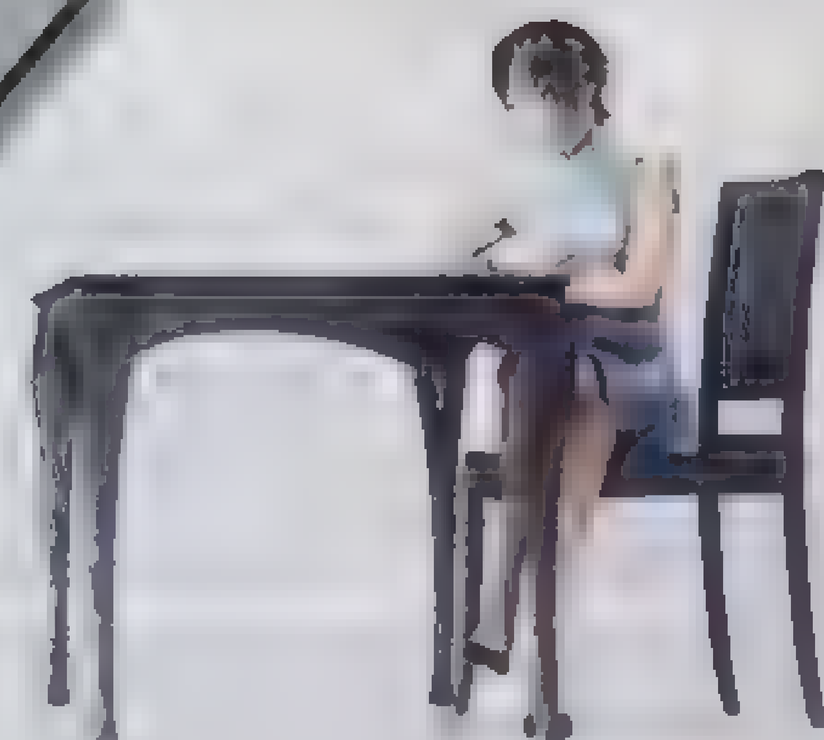
另外，在打斗时如果使用必杀技，镜头还会进行魄力十足的实时切换，并含有现今十分流行的QTE演出，而这些画面中的细节处理也看不出什么破绽，对于PS3初期的游戏来说已经相当难得了。

看人挑担不吃力！试玩感受

不少老美试玩后都显得比较兴奋，“参照物”除了《战神》还提到《致命格斗》，可能是游戏中的部分动作风格与“真人快打”有些类似，而“疯狂”、“爽快”是对试玩版进行评价时用得最多的词。不过各欧美游戏站点上放出的多段试玩影像与SCE的E3发布会上工作人员流畅到几近完美的《天剑》试玩演出相比，显得十分蹩脚和拙劣（就如同《鬼泣》可以打得十分好看，也可以打得异常难看）由此可以肯定游戏的难度并不低。而且据观察，敌人的AI很高，会在主角攻击同伙时，主动攻击帮助解围。游戏中还有类似完美防御的设定，系统具备一定深度，应该不是个“绣花枕头”。现在让人担心的可能只有一点，试玩时玩家所在的只是一个场景不大的竞技场，同屏对敌不超过十人，在正式版中游戏所标榜的广阔的游戏舞台和百人大战可以实现到何种程度呢 揭晓的那天。



RIDGE RACER 7



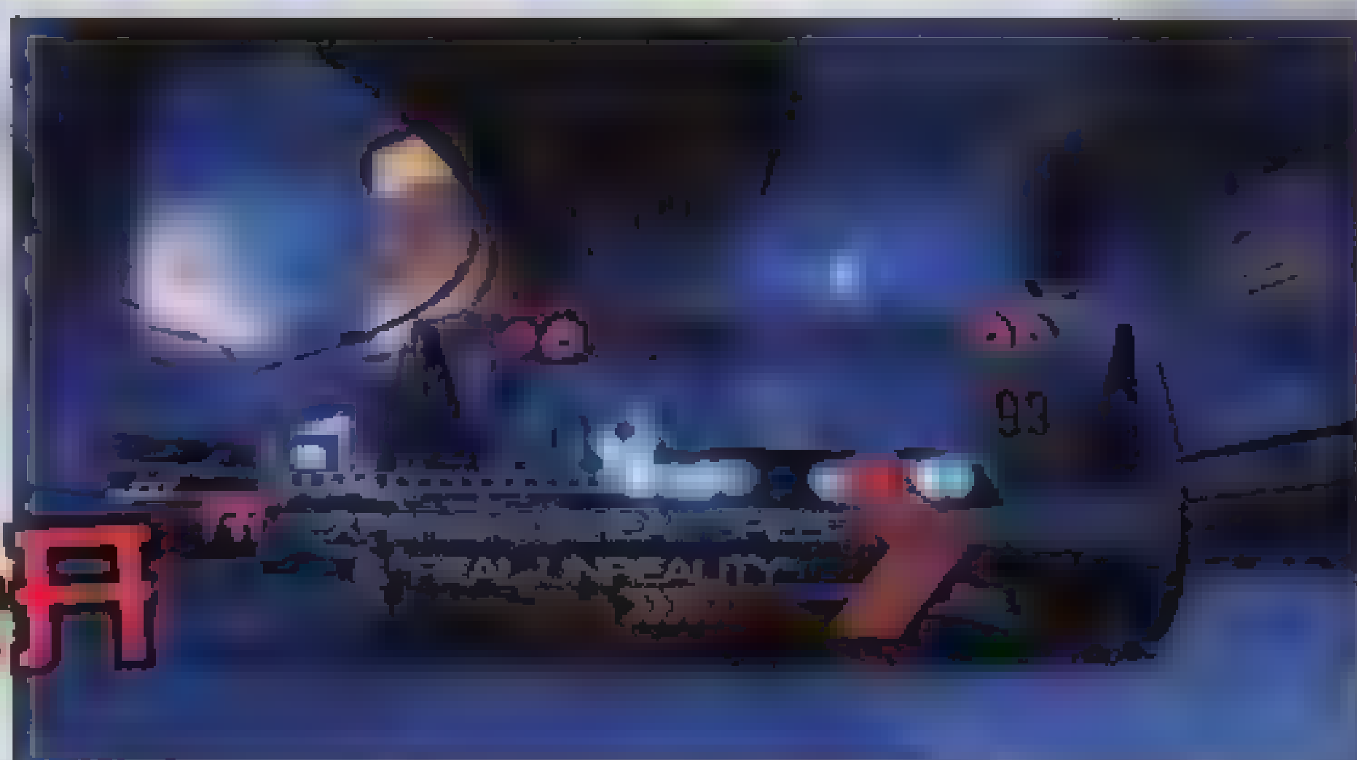
山脊赛车7	Namco Bandai Games	RAC
PS3 Ridge Racer7	2006年	
对应周边未定		

在今年E3召开的前夕，软件方面率先爆出的猛料当然就是Namco Bandai Games宣布，"《山脊赛车》系列"的最新作《山脊赛车7》将在PS3上推出！而随着E3的正式开幕，相关情报以及影像也都终于公布于世，接下来就请各位读者跟随十六夜一起揭开本作的面纱！

文 十六夜

集硬件商与玩家期望于一身的超期待作！







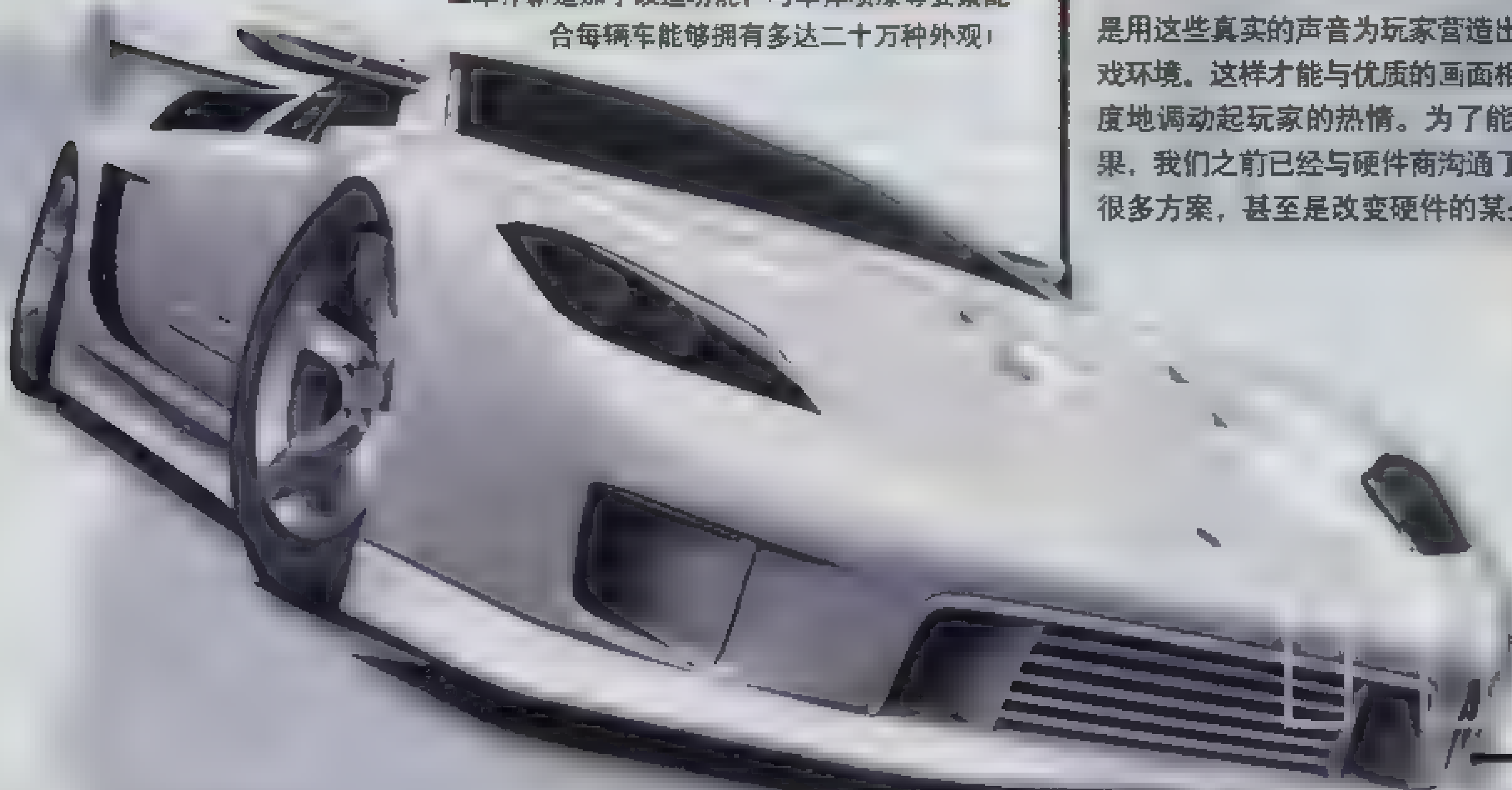
E3影像抢先公开

在上期杂志的"游戏情报站"中，我们已经对这款既让人感到意外，但又在情理之中的"《山脊赛车》系列"最新作进行了初步的介绍。之所以说"让人感到意外"是因为在时间上来看，从去年11月在X360上推出《山脊赛车6》到今年E3前公布新作登陆PS3，只有短短的半年时间；而"又在情理之中"则是因为每逢PS系主机发售，"《山脊赛车》系列"新作必是首发游戏、肩扛保驾护航的大梁。

"[illegible]是传达给玩家我们想在PS3上做些什么"
——寺本秀雄

"[illegible]"
——小林贤也

▲本作新追加了改造功能，与车体喷漆等要素配合每辆车能够拥有多达二十万种外观！



来自制作者的声音

虽然由于众所周知的原因，关于《山脊赛车7》系统等方面的详细资料并没能在E3上公开，但通过本作三位制作人的言谈，我们也能对这款标志性游戏有个概念上的认识。其实单是"Namco"与"山脊"这两块牌子本身就是对品质的一种保证。

音乐监督 大久保博

在游戏的音乐与音效方面，我们不仅仅只是将双声道改为了5.1声道。因为在我们看来，出现在游戏中的声音——尤其是各种音效——并不仅仅只是为了表现物体所在的位置，更重要的是用这些真实的声音为玩家营造出身临其境的游戏环境。这样才能与优质的画面相配合，最大程度地调动起玩家的热情。为了能够达到这个效果，我们之前已经与硬件商沟通了许久，商讨了很多方案，甚至是改变硬件的某些规格。

联合制作人 寺本秀雄

本作其实在制作完X360版的"6"之后就已经开始着手进行了。与"6"略有不同，这次我们的制作理念中"如何最大限度地展现硬件实力"这一点占了更多的比例。在之前与Sony相关负责人沟通的过程中，我们了解到虽然他们将很多创意甚至是梦想寄托在PS3上，但要想能够真正展示给广大玩家，就不能缺少一款与之相配的游戏。而我们就是按照这个标准来制作这款具有里程碑性质的作品，不仅要让玩家真正领略到次世代游戏的真正魅力，同时也要让大家能够由衷地感到"买PS3确实是买对了！"。

游戏监督 小林贤也

没有了以往那些硬件方面的限制，我们的一些原本很概念化的想法也有可能真正得到实现。比如在本作中除了要表现出迄今为止最具震撼力的画面之外，我们还打算尝试利用画面、音乐以及音效的配合将玩家的情绪自然地调动起来。换句话说就是当玩家漂亮地做出甩尾的动作或是利用氮气加速超过对手时，能够更直观地感受到爽快感。另外，在网络方面，我们这次并不会再增加"比赛"这一概念，而是打算加入"对抗"以外的要素——比如"合作"——让玩家能够通过另一种方式从游戏中获得快乐。而这一构想则必须要基于一个成熟且稳定的网络平台才能最终实现的。

CODED ARMS ASSAULT

文

首款完全由日本人自己制做的第一人称主观视点射击游戏(FPS)《机密武装 突袭》年内登陆PS3，以PSP版的同系列游戏为前导，越来越多的玩家开始逐渐关注起这款世界观独特，充满科幻气息的作品。本次十六夜就带大家走进这个数字化的世界。

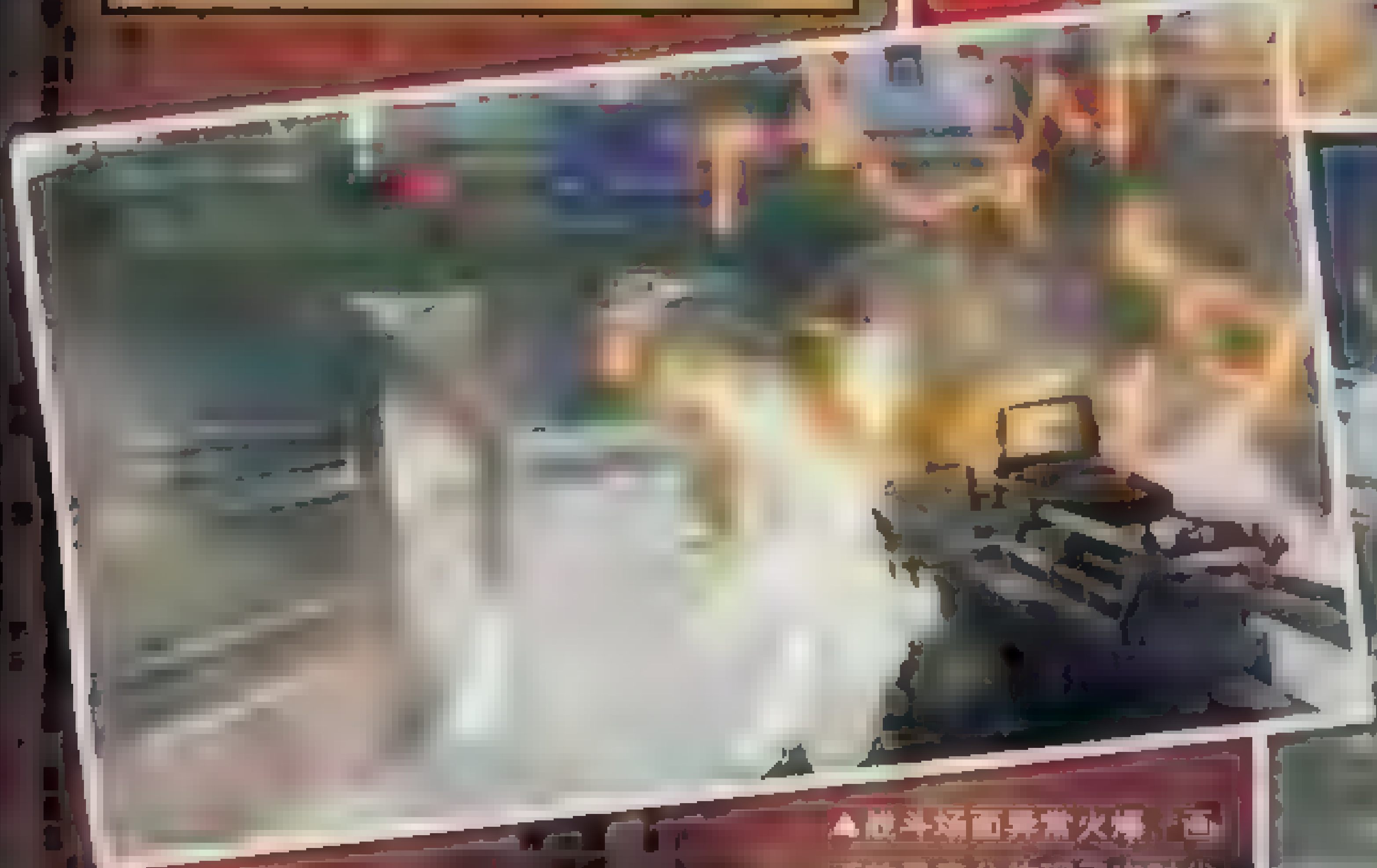
日厂进军FPS先锋作，《机密武装》登陆PS3！

机密武装 突袭	Konami	FPS
PS3 CODED ARMS ASSA T	未定	日版

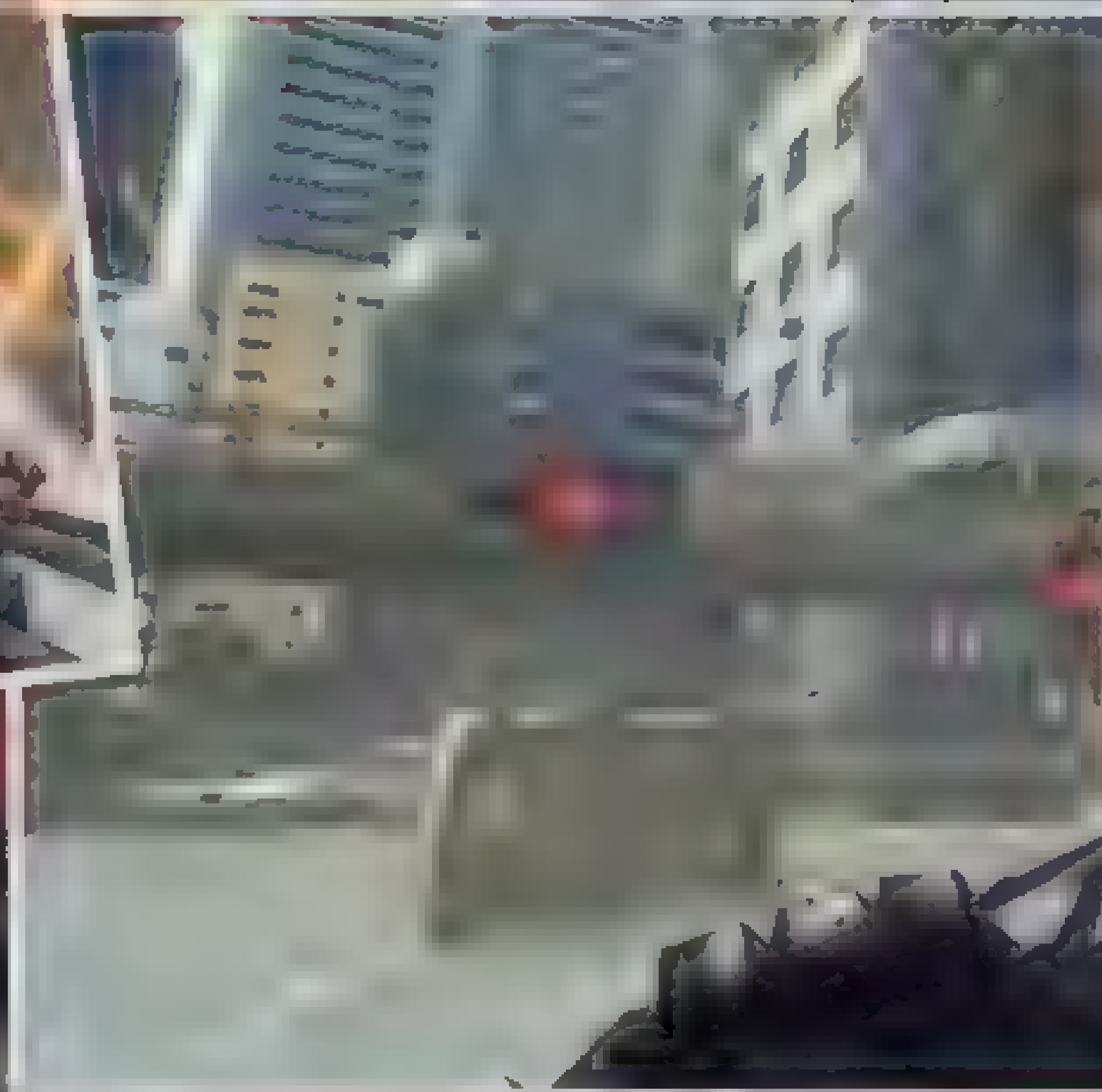
本次Konami准备先在今年6月先推出PSP版再于年内推出PS3版。在游戏中的世界里，网络已经异常发达，甚至在整个网络空间构筑起了虚拟的世界。然而与现实社会一样，这里同样充斥着各种阴暗面，其中影响最恶劣，危害性最大的就是数据的地下交易，而那些以此为生的人便被称为"职业骇客"。

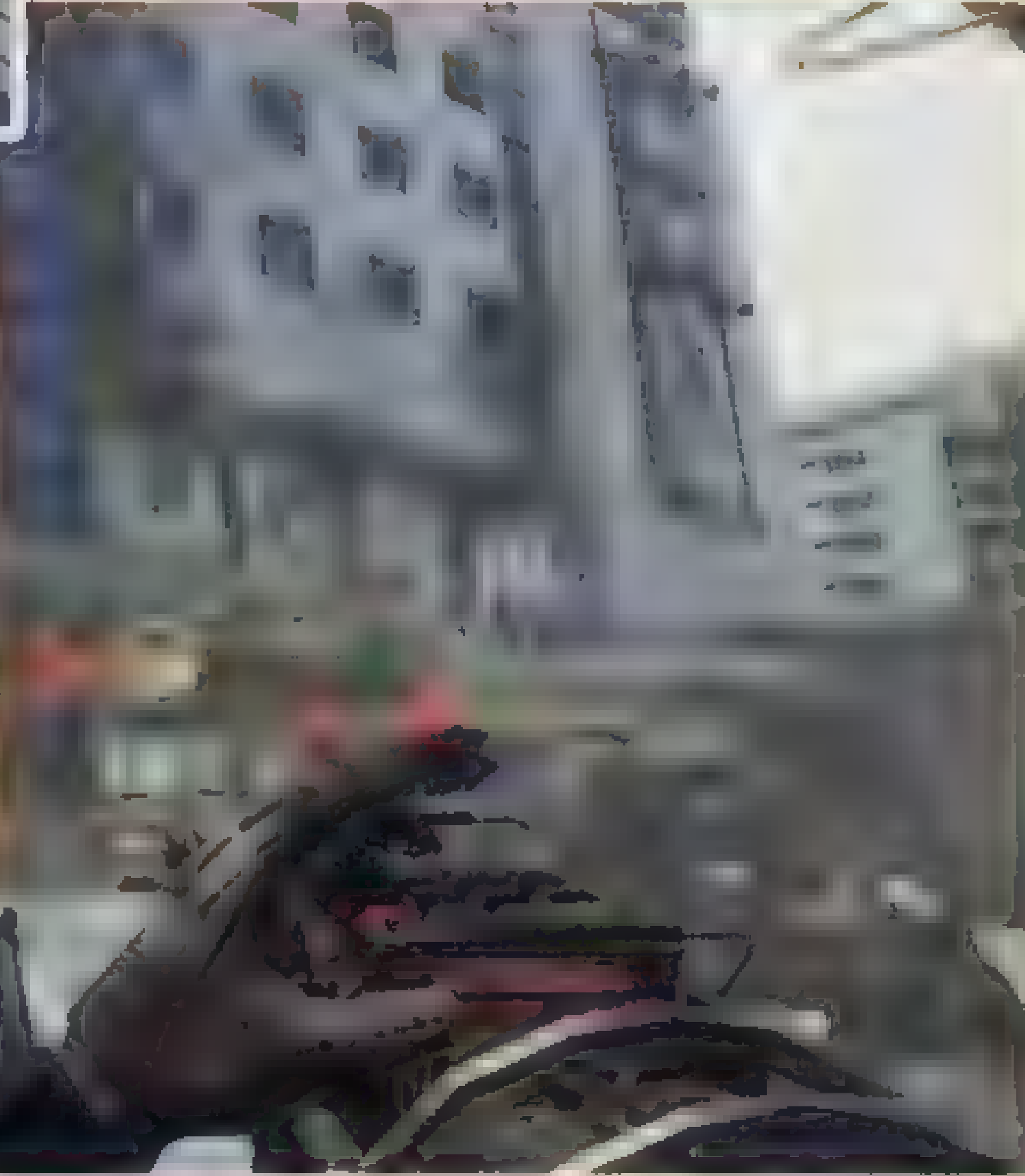


职业骇客凭借自己拥有的高同步率，能够直接与电脑接续，在网络世界中实现本体的具现化。在这个由数字组成的世界里，玩家扮演的职业骇客要按照客户的要求找寻特定的资料，而城市(System)的守卫者(Security Program)则是玩家必须要面对的敌人。



▲战斗场面异常火爆，画面效果充分体现了次时代





武装骇客

玩家在游戏中所扮演的角色，接受来自各地的委托，利用非法手段获得网络世界的重要数据。与普通的职业骇客相比，玩家获取情报、达成委托的方式更为暴力化，而这也是被称为"武装骇客"最主要的原因。目前关于主角官方只公布了造型，而他一身橄榄球运动员般的装束究竟会有什么特殊功能呢?

谜之角色登场！



除了玩家所扮演的角色，本次E3展上Konami还公布了一名女性角色。虽然目前还无法得知她是否会协助玩家，但可以肯定的是这名神秘角色掌握着整个事件的关键。

文 阿迪

以一敌众 万钧之势
以身殉义 雷霆一刺

刺客，一个中华民族从几千年前就流传下来的秘密。中国本就是一个崇尚舍身取义和行侠仗义的国度。古往今来，多少文人墨客都曾为刺客泼墨挥毫。太史公的《刺客列传》、诗仙李白的《侠客行》，无一不是千古传诵的名篇佳句。

所谓"十步杀一人，千里不留行。事了拂衣去，深藏身与名。"刺客就像是一柄深藏于平凡处的剑，但是天上天下你找不到任何英雄和宝剑来替代他。若不能了解刺客那种以一敌众，以身殉义的伟大精神，就绝不能发出那种万钧之势，雷霆一刺的剑！刺客！剑还未在手，可是剌的精神已在。那是杀气吗？不是，但却比杀气更令人胆寒。那是精神，一种无我的精神！

ASSASSIN'S CREED

刺客 信条　UbiSoft　ACT
PS3　Assassin's Creed　预定2007年　价格未定
[illegible]
对应周边未定

A ssassins's Legend 刺客传说

公元1191年，史实记载为十字军第3次东征，英国国王"狮心王"理查一世率军攻打"圣地"耶路撒冷。1192年雅法会战后，理查一世与当时的穆斯林领袖撒拉丁达成和解协议，缔结为期3年的停战条约。在这场战争中，除了交战双方外，还有一个被称作阿萨辛的教派暗中活跃于幕后。十字军东征时，阿萨辛教派不时派人暗杀敌对势力的首领。因此，阿萨辛(Assassin)这个词就成为了"暗杀"的同义词，当时的各方势力只要听到阿萨辛这个名字，无一不闻风丧胆，惶惶不可终日。

《刺客 信条》的制作人表示，游戏剧本的时间背景就是取材于1191年的这场第三次十字军东征。玩家将扮演阿萨辛教派中的主要刺客埃泰尔(Altair)。虽然本作的时间背景和Eidos的"《神偷》系列"颇有几分相似，但我们依然有充分的理由可以去相信，《刺客 信条》能够在欧洲中世纪这一取之不尽，用之不竭的文化宝库中寻找到吸引玩家关注的主题设定。



雄鹰般犀利的眼睛

居高临下，虎视眈眈，任何猎物都无[illegible]

A ssassins's Action 刺客神功

猎豹般矫健的身手

[illegible]

埃泰尔的名字在阿拉伯语中的意思是"翱翔的雄鹰"，而他也还真的拥有一身万人敌的刺客神功。所谓刺客神功的信条就是"静如处子，动如脱兔，不发则已，一击必中"。

变色龙般的隐身法

一击得手，全身而退，一个神秘教派的教众为埃泰尔打了个美妙的掩护，但还是被玩家们更加犀利的眼神发现了他的踪迹。

A ssassins's Lady 美丽刺客



你很难想象眼前这个美丽的女子，竟然会是《刺客 信条》这样充满着强烈男性风格的游戏的制作人，揉揉眼睛，你不是在做梦，本作由《波斯王子 时之砂》制作组倾力打造，而这位美女就是《刺客 信条》的制作人，婕德·雷蒙德(Jade Raymond)。可别以为她只是个绣花枕头、大花瓶，在采访中她应答如流，为我们一一揭开了蒙在刺客脸上的那一层神秘面纱。



记者：我们看到在影像中，埃泰尔在经过人群时竟然会用手推开NPC。

婕德：[illegible]中使用的一种全新的环境互动引擎，你既可以选择轻轻地用手把市民推开，也可以蛮横地闯过去，甚至在人群里大开杀戒。一切行动在本作中都是完全自由[illegible]

记者：刺杀得手后，在游戏中应该如何逃脱呢？

婕德：潜伏、刺杀、逃脱，这是《刺客 信条》中的"刺杀三部曲"。在逃脱时，你完全可以利用在城市中无所不及的细致环境设定。本作将在3个主要城市中展开，墙壁上任何一处超过2英寸的突起物都能被埃泰尔抓住，然后利用其攀上房顶或凉棚来摆脱守卫的追击。

记者：如果我不想偷偷摸摸地搞暗杀，那游戏中能否让我杀个痛快呢？

婕德：呵呵，你完全可以不顾一切地一路杀到你的目标前，但前提是你[illegible]可以使用[illegible]的武器装备和敌人拼个痛快。

何谓阿萨辛？

阿萨辛教派名称的由来根据《世界侵略者传》所载，在叙利亚的易司马仪派教徒别称为Haschischin。这个词汇在阿拉伯语中指一种干草，可用于酿造麻药酒。当时，Haschischin在叙利亚泰兰地区被读作Assassin，而泰兰地区经常与十字军王国打交道。所以在十字军编年史中，易司马仪派就被记载成了阿萨辛(Assassin)教派，这就是"刺客"一词的词源由来。



何谓十字军东征？

十字军东征是发生在1[illegible]13世纪[illegible]的[illegible]徒为了从[illegible]手中收复圣地而发动的军事远征。从1096到1270年将近200年间，十字军东征共历8次。

未曾讲述的Big Boss的故事





METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS

文 邪魔天使

潜龙谍影 掌上行动 | Konami | ACT
PSP

喜欢《MGS》的玩家一定对PSP上的两款卡片类的《MGS》有一些怨念吧？虽说也是《MGS》的题材，但毕竟不是传统的动作类型。但现在不用郁闷了，一款动作类的《MGS》即将登陆PSP，而且由于与游戏故事的正史有直接的联系，所以大家更不能错过！

这是一款不同以往的MGS！

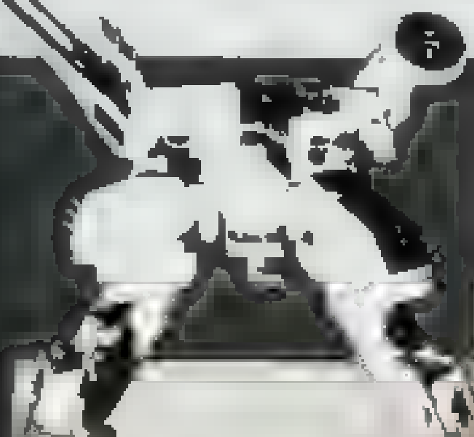
本作与家用机版最大的不同就在于"收集同伴，共同作战"。随着故事的进行玩家可以召集到很多同伴，但除此之外还有其他的方法来进行同伴的收集。每个同伴都有不同的能力，将这些同伴编成部队对战斗有很大的帮助，虽然现在对同伴的具体使用方法还不明确，但部队编成将成为攻略的关键是肯定的事情。

现在已知的同伴收集途径有三种，一种是在故事模式中收集，随着故事的发展，有同伴加入，此外还有捕获敌兵让他们背叛等要素。第二种就是在对战模式中收集，战斗后根据作战成绩可以召集到志愿兵，这些志愿兵还能在故事模式中使用，说不定还能召到一些狠人哦。第三种就是通过无线通信，当接续到某些无线连接点时，可以获得这个地方的一些拥有固有能力的志愿兵，而通过无线通信也可以与朋友交换同伴。



▲PSP版的故事将《METAL GEAR》的故事串联在了一起，让我们知道了更多的Snake(Big Boss)的秘密。

●本作是"《MGS》系列"的正篇作品，故事发生的时间是1970年，《MGS3》故事的6年后，讲述的是直到Snake建立FOX HOUND之间的事情，并且与《MGS4》有联系。
●士兵一旦死去就不会复活。
●在对战中如果获得胜利，就可以得到对方的角色。
●获得的同伴中有BOSS级的角色，游戏中有投降的"白旗模式"。
●连接上无线连接点可以获得同伴，即使错过了之后也有方法让其加入。

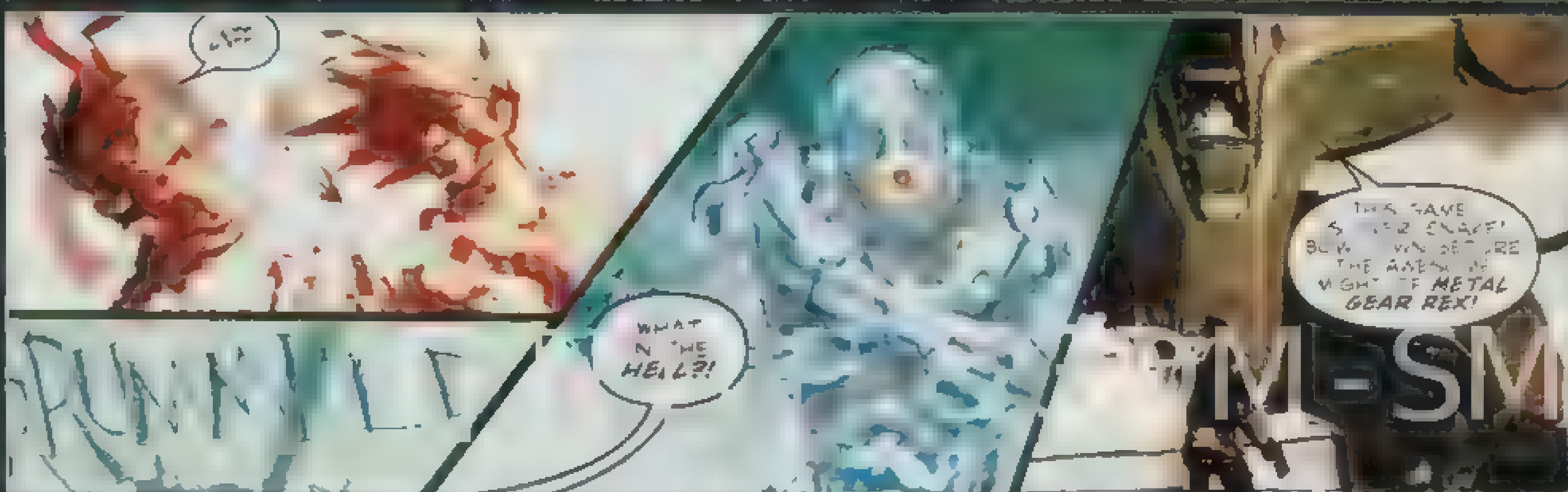


METAL GEAR SOLID
DIGITAL GRAPHIC NOVEL

潜龙谍影 数字漫画小说 | Konami | ACT
PSP

《MGS》继卡片游戏之后又有一个新类型出现了，那就是这款带有漫画风格的《数字漫画小说》！游戏基于北美漫画版《MGS》，以漫画的形式将其搬到了游戏平台。漫画原由阿修雷・伍德作画，克理斯・奥布雷克斯担当故事脚本，总共有12卷，而这款游戏将这12卷漫画全数收录。当然，如果只是单幅的一张张画看起来必定索然无味，所以针对游戏平台本作进行了一些加工。首先是加入了动感的要素，角色们不会是禁止的，而是带有动作，就像那些Flash动画一样，其次是加入了许多电影的演出效果，并且还配上了气势宏大的音乐以及震撼人心的音效。





这次是谁得罪了我？

晴天霹雳一声响，SCE出《战神》！《战神》给我们带来的那一阵阵酣畅淋漓的快感至今还在被众多玩家津津乐道着。不必回味过去，因为在《战神 II》中奎托斯(Kratos)将继续他的冒险历程，而谱写这段史诗的正是千千万万喜欢《战神》的玩家。由于E3的召开，关于《战神 II》的消息那真是层出不穷，令人兴奋的热点更是比比皆是。 文 ACE飞行员

《战神 II》的故事紧跟前作。身披战神铠甲的奎托斯端坐在奥林匹斯的王座上，曾经是一位狂战士的他在杀死战神阿瑞斯之后成为了新的战神。一位凡人居然可以与众神平起平坐？这显然是奥林匹斯的其他天神所无法容忍的。成为众矢之的奎托斯被剥夺了神的地位，他再一次被命运所愚弄。在希腊神话中，命运三女神为世间万物编织命运之绳，包括凡人与神。奎托斯得知他那被愚弄的命运以及可怕的过去，都是因为那早已被决定的命运。奎托斯怎么能容忍这一切呢？为了改变被剥夺神位的事实，奎托斯出发前往位于世界边缘的命运神殿，并向命运三女神发出挑战！这次也是奎托斯寻找自我的旅程……

■众多一代的NPC，无论大小都会出现在《战神 II》中！我们期待着与那位倒霉的老船长的第三次邂逅。

PS2 战神II 圣剑神罚 SCE, Santa Monica Studios ACT

God Of War

命运三女神

众神离开神界时，有意安排三名命运女神留守。希腊神话中描述，这个决定是为了保护那些芸芸众生、那些"得道成仙"的凡夫俗子。而从那之后所发生并不断演绎发展的事件来看，这三名命运女神的职责和法力已经远远超过众神所标榜并赋予她们的。命运三女神分别是克罗托(Clotho，制造并缠绕人类的生命之线)；拉克西斯(Lachesis，审视并看护人类的生命之线，她的权柄是理性的存在，可以使三女神彼此间相互制约，并由她来掌握平衡和人类的生死之度)；以及拥有无穷魔力的阿特罗波斯(Atropos，她可以剪断人类的生命之线，世间命数、生杀予夺尽在其一手掌控)。

■斩杀3头犬的每一颗头颅都有完全不同的特写画面。





我的地盘 我做主！

◀这就是希腊神话中太阳神赫利俄斯乘坐的四马金车。传说赫利俄斯驾着这辆马车从海洋里出来，由东到西在天空中驰骋，他晨出晚没，用光明普照整个世界。



战斗系统

《战神Ⅱ》保留并进化了前作的战斗系统。奎托斯这次使用的是与前作形态完全一样的雅典娜之刃。为了达到更加丰富的演出效果，本作允许多种武器与魔法混合使用，仅用一个键就可以切换各种武器，这样玩家可以打出非常华丽的连续技，这一设定立刻让人联想到《鬼泣3》。本作在魔法的升级系统上也做出了改进，虽然每种魔法都拥有3段升级能力，但是升级后的魔法并不仅仅是威力上的提升，魔法的攻击方式和形态也会发生相应的改变，这样的设定给了玩家更多的动力去收集升级的道具。给奎托斯插上翅膀的大胆想法这次终于要在《战神Ⅱ》中成为现实。本作可获得一种道具叫做"伊卡洛斯之翼"，奎托斯可以用其在空中进行短暂的滑行。伊卡洛斯之翼与雅典娜之刃相结合将会实现更多超越想象的美妙可能。

■BOSS战的比重会比一代明显增多，奎托斯所要挑战的多是那些身体庞大的BOSS。



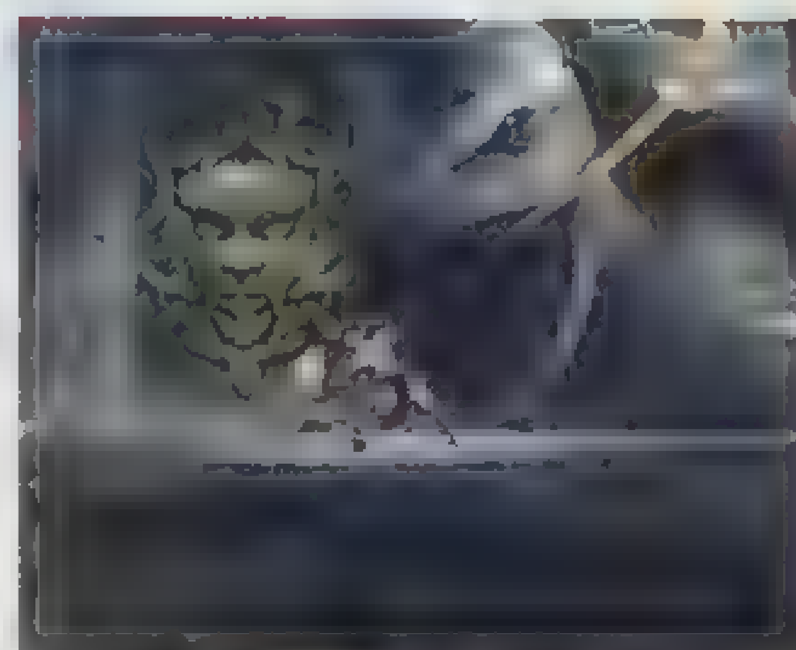
制作阵容

《战神Ⅱ》仍是由SCE旗下的Santa Monica Studios制作，本作的导演由前作的首席动画师Cory Barlog担当，而前制作人David Jaffe的工作重心转移到了一款PSP游戏上。游戏的原画设定仍然是那位才华横溢的亚裔艺术家Charlie Wen，前作90%的创作人员都加入到了2代的制作中。

E3试玩综述

非常幸运，本次E3上提供了一段非常完整的《战神Ⅱ》试玩。虽然游戏的画面并没有压倒性地超越一代，不过许多全新的特效，如在厚密的云层中穿梭，冒着气泡的地热区域等，这些极其精致的场景刻画简直令人难以置信这是PS2上的游戏。《战神Ⅱ》完全继承初代优秀的手感，不过在战斗上有了明显的变化。对应每种不同的敌人，玩家随时可以使用投技以及派生出来的打击技巧。对于这些表现奎托斯残暴个性的动作，制作组简直就是挖苦心事，每种打击都比初代刻画得更加细腻，让人看得触目惊心。敌人之间也会产生配合，手拿双斧的小妖就会爬上独眼巨人的肩膀上，在





它的操控下独眼巨人的进攻就会变得更复杂。相应的，奎托斯的打法也会发生改变。QTE系统在前作获得一致好评之后，本作的QTE系统得到强化后很好地融入到了战斗的方方面面。

值得一提的是作为主武器的雅典娜之刃，这次不仅仅在战斗中使用，通过某些关卡和解谜时玩家也同样会用到它。虽然是个试玩版，但是涵盖了游戏的战斗，解谜，BOSS战等方方面面，可谓相当厚道。巧妙的机关设计顿时让人充满了敬意感，复杂细腻的场景刻画也让我们感受到了游戏过人的恢弘气势和制作组强大实力。本以为2代可能无法带给我们更多超越一代的惊喜，但是通过试玩，我们完全有理由相信《战神Ⅱ》绝对有能力再次把颠覆性的快感带给我们。

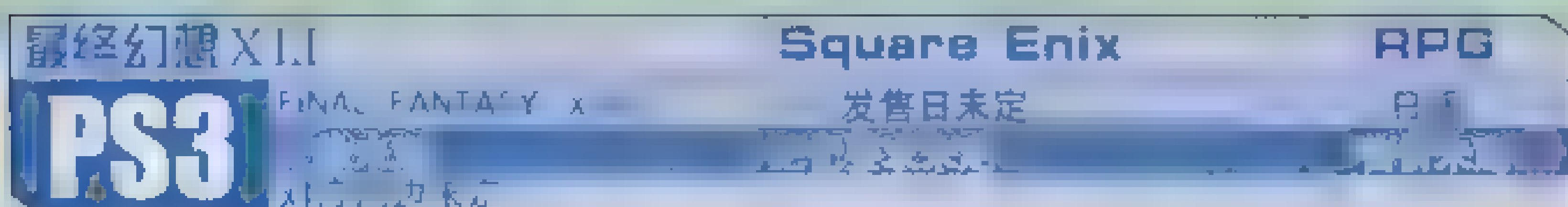
FABULA NOVA CRYSTALLIS 始动！FF最新计划

文 邪魔天使



2006年5月8日，Square Enix(以下简称SE)于美国洛杉矶召开了新闻发布会。可以说这是在E3前夕索尼的一次预热，作为PS阵营最有力的支持者，SE无疑是索尼的一张王牌，而SE的王牌自然就是《最终幻想》(以下简称《FF》)。SE果然不辱使命，一口气公布了3款《FF》的新作，其中一款当然是次世代主机PS3的正统续做，但另一个PS3的带有动作要素的《FF Versus XIII》以及手机上的《FF Agito XIII》多多少少让人有些意外。这次"《FF XIII》计划"的三部作品共用了一个神话，但世界观、主人公、故事却是各不相同，像以这种多机种、多形式存在的《FF》在系列之前的作品中是从未出现过的，这一次尝新也让玩家对此充满了众多的疑问以及期望。该计划名为"FABULA NOVA CRYSTALLIS"，在拉丁语中是"新的水晶传说"的意思，"水晶"是《FF》永恒的主题，看来这次我们又可以看到我们熟悉的东西了。

FINAL FANTASY XIII



也许你在看这段文字前已经看了那段影像了，那个手持剑刃的彪悍女性一定给你留下了极为深刻的印象。充满未来感的场景、华丽的动作、精美的动画、动作要素十足的战斗，对，没错，你的眼睛不会欺骗你，这就是"《FF》系列"的正统作品。如果你还不相信，那么就请看看上面的游戏LOGO。看到了吧，没有副标题！

游戏的舞台是一个"由水晶指引"的世界，但机械文明在这里也十分发达。游戏的制作人是制作了《FFVII》、《FF X》的北濑佳范，导演是鸟山求，角色设计是我们熟悉的野村哲也，在公布的三款作品中，这款应该是我们最早能接触到的"《FF XIII》系列"的作品。

▼女主角急奔在一个通道状的场景，敌人从四面八方袭来。我们可以看到游戏的菜单画面、ATB槽、魔法、攻击这些熟悉的内容让我们感受到一丝熟悉的气息，但位置的排列却与系列任何一款都不一样，看来强调动作性的本作会在战斗方面再一次进行一场革命。

制作人名单

- 导演：鸟山求
- 角色设计：野村哲也
- 画面导演：上国料勇
- 主程序员：小林一美
- 动画导演：藤井容治
- 主题曲作曲：植松伸夫
- 作曲：浜渦正志
- 制作人：北濑佳范





◀游戏的女主角是一个有着粉金色头发的女性，从她那矫健的身手看来，她应该是系列最能打的女主角了，从动画中那细致的毛发以及面部纹理我们可以看到硬件以及开发小组的强劲实力。

FINAL FANTASY VII CRISIS CORE



▶一看这头飘逸的银发我们应该可以猜到这个人的真实身分了。





对于这款《FFVIICC》，很多玩家都知道它已经公布了好一段日子了，如果你的记忆力够好，你应该还记得去年TGS上SE公布的那个硕大的LOGO。游戏依旧是我们熟悉的《FFVII》的世界，时间是在克劳德的好友扎克斯还活着的时候，哦，这次的主角是扎克斯，大家可别弄错了。游戏中还加入了一名新角色——安杰尔，他的穿着跟扎克斯类似，那么应该是神罗士兵，不过他最可疑的地方还是背着的那把大剑，怎么看都是克劳德的，难道说关于克劳德还有另外的故事？呵呵，看来SE不把克劳德翻炒个几十遍那是不会罢休的了。另外还有一个让女性玩家高兴的好消息，我们的银发帅哥萨菲罗斯仍然会在游戏里出现，而且还会与扎克斯演绎一场充满激情的打斗戏，大家千万别错过了。最后要说的，本作中克劳德还是会登场的，各位"克控"欢呼吧。

FINAL FANTASY Versus XIII
ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

制作人名单

导演&角色设计	作曲
野村哲也	下村阳子
动画导演	制作人
野末武志	桥本真司

与《FF XⅢ》同为PS3平台的游戏，它既不是《FF XⅢ》的续篇也不是它的外传，而是与《FF XⅢ》一款相对的作品(标题中的"Versus"说明了一切)。《FF Versus XⅢ》的世界以及主人公与《FF XⅢ》完全不一样，作品本身的地位与正统的《FF XⅢ》是完全一样的。好吧，大家别将目光只放在野村那美形甚至有视觉系效果的画风上，虽然那些东西的确是吸引女性玩家的利器，我们需要知道的只有一样，作为一款A・RPG，游戏的素质会怎样。当然，吝啬的SE不会这么快告诉我们，我们也只能在这里看着男主角过过眼瘾。嗯，我承认他那灰黑色的头发的确很柔顺，红色的眼睛的确够酷，那几把浮在身边的剑的确会让但丁都汗颜，只希望游戏能给我带来更多的感动，毕竟，经过了《FFⅦDC》的不适，我想看到更好的动作版《FF》。

最终幻想 Versus XⅢ | Square Enix | RPG
PS3 | FINAL FANTASY Versus XIII | 发售日未定





▲虽然这个角色明显地带有野村个人的风格，但我们还是可以看到野村在进行人物设计时与以前有了一些改变，起码这个角色的脸就要显得细长一些，而且很有视觉系的感觉。

FINAL FANTASY Agito XIII
ファイナルファンタジー アギト XIII

最终幻想 Agito XⅢ | Square Enix | RPG
手机 | FINAL FANTASY Agito XIII

制作人名单

导演	角色设计	作曲
田畑端	野村哲也	石元丈晴
	画面导演	制作人
	直良有佑	伊藤幸正

《FF Agito XⅢ》是一款手机上的游戏，在发表会上SE并没有对其做更多的报道，在公布的概念原画中我们看到了许多穿着制服的角色，看情况应该是个以学校为舞台的故事。作为一款手机游戏，网络通信自然是最具魅力的地方，而且可以不限地点任意连接，这样的《FF》新作玩起来绝对有一番新的味道。当然，我承认国内能玩上这款游戏的玩家用一只手都能数过来，但玩不上并不等我们不能了解它呀。真希望以后国内也有这样的服务，不然老是看着别人的手机流口水，那滋味真不好受。





最终幻想III | Square Enix | RPG
NDS

作为1990年发售的第一款销量过百万的《FF》，本作的意义是非同寻常的，但更引起玩家注意的是《FFⅢ》从来没有在其他任何机种上移植过，相比移植了不知多少遍的FC和SFC的其他几作，《FFⅢ》显然是个异类。(传闻是由于源代码遭到破坏所以无法移植)但这次以全新形态登陆NDS的《FFⅢ》的确让人眼前一亮。担任本作制作人的是参与制作了《FF》一至三代、《圣剑传说》二代三代的田中弘道，人物设计是《皇骑》、《FFT》、《FFⅫ》的吉田明彦，而音乐监督则是我们熟悉的植松伸夫。本作的画面方面得到了大幅度提升，加入了大量的3D场景，而设计效果看上去还有那么一点味道。利用NDS的触摸屏，游戏还有其他的玩法，加入类似的迷你游戏的可能性非常高，而对应任天堂Wi-Fi更是让游戏的玩法变得更加多种多样。另外，在本次发表会上SE还播放了一段用CG制作的《FFⅢ》宣传动画，让人不禁浮想联翩，难道在实际游戏片头我们也会看到这段CG？虽然有些痴心妄想，但既然是SE，那么化不可能为可能的概率可是很高的哦。

感受Wii

■商品名 Wii （读音：WE）
■发售日 未定（预定2006年第四季度美日欧三地上市）

文 星夜

我们的革命 Playing=Believing

任天堂社长岩田聪寄语

Playing is Believing

在过去几年时间里，视频游戏已经成为一种孤高的娱乐。一些最新游戏的复杂性已经让那些经常玩游戏的人与他们的家人越来越疏远。Wii将会改变这一切。任天堂创造了有史以来最让人心动的、最具包容性的游戏主机。通过我们独特的主机，任何年龄的任何人无论操作水平如何，都可以轻松上手Wii的游戏。

大家在游戏的时候将会享受到无尽的乐趣。这并不是说我们忘记了铁杆玩家，Wii同样会给他们最有趣的游戏体验。看看任天堂和我们的合作伙伴提供的游戏吧，你将会明白游戏业的一场革命已经开始。很快，未来将会在你的掌握之中。当你玩过之后就会知道，Wii是游戏业向次世代迈进的一个新的飞跃。



Wii的主机基本规格

NGC手柄插槽	4个
NGC记忆卡插槽	2个
USB2.0插槽	2个
AV Multi输出口	1个
感应器插口	1个
最高画质输出	853×480
记忆卡插槽	2个SD记忆卡
虚拟主机服务	FC/SFC/N64/MD/PC-E
CPU	IBM PowerPC"百老汇"(90纳米SOI COMOS处理器)
GPU	ATI System LSI"好莱坞"(90纳米混载COMOS处理器)
内存	512MB闪存
光碟	8cm NGC光碟/12cm Wii光碟
12cm光碟容量	4.7GB(单层)/8.5GB(双层)

Wii Connect 24

网络化是Wii强调的一个重点，Wii Connect 24指的是Wii的24小时连线功能。这项功能可以让Wii在安静的待机状态下也可以保持在线状态，并且即使用户没有进行操作，也能够自动获得网络更新，例如新道具、新赛道等附加内容，或者接收来自朋友们发送的信息。

虚拟主机

Wii的虚拟主机服务与X360的Xbox Live Arcade类似，任天堂会在网络上提供FC、SFC、N64、MD和PC-E等主机的经典游戏供玩家下载，并在Wii上重温。当然，这些游戏的下载是需要付费的。

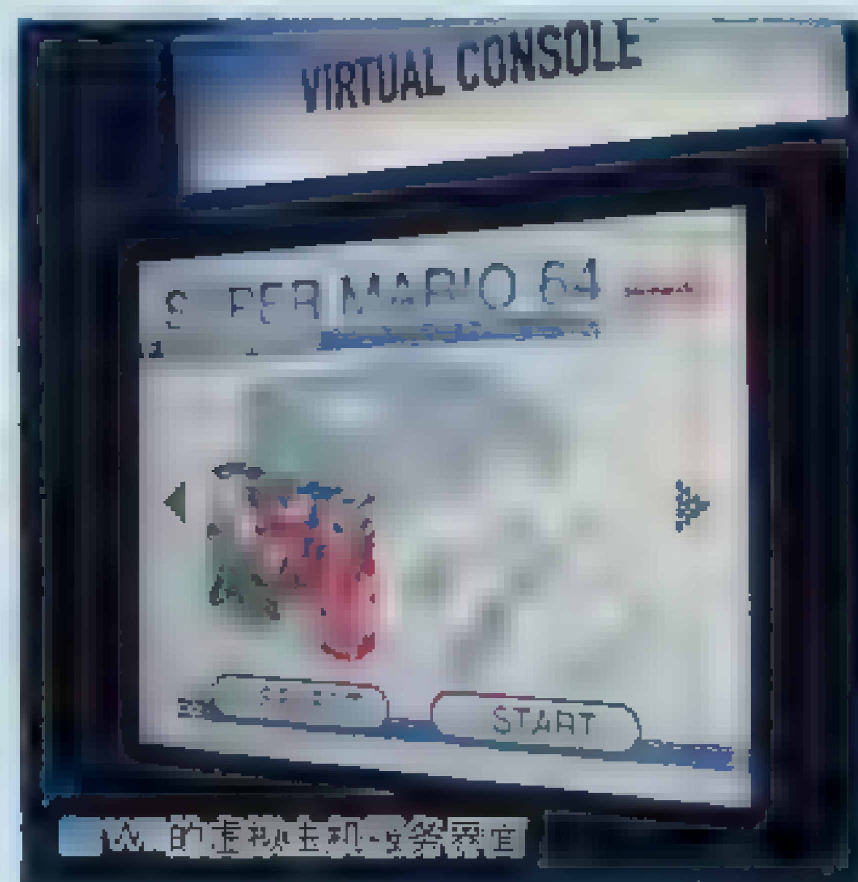
通讯机能

任天堂早已表示，Wii可以与NDS进行无线通信，所采用的是任天堂独自制定的通信协议方式。Wii可以采用无线局域网IEEE802.11b/g标准，或者使用USB网卡进行网络连接。

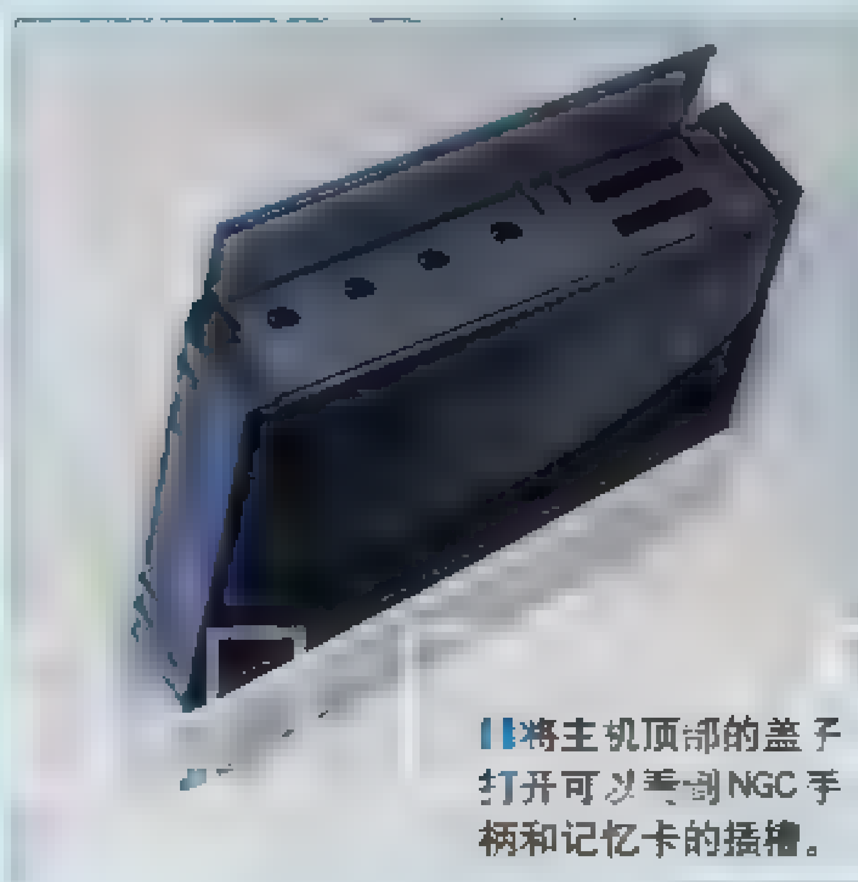
与NGC的兼容性

NGC的游戏、手柄和记忆卡等周边都可以在Wii上使用，不过调制解调器、网卡、GB Player、AV线、电源等不可通用。





■Wii的虚拟主机业务界面


■将主机顶部的盖子打开可以看到NGC手柄和记忆卡的插槽。



Wii手柄

（主机本体附带）

操作按键

- 定位器(Pointer)：具备画面定位功能
- 动作感应器：可以感应移动和倾斜(3轴)
- 主机电源开关
- A、B、十字键
- －(减号键)、＋(加号键)、Home键
- 1、2键

通信功能

- 通过蓝牙(短距离无线通信)最多可连接4台主机
- 无线通信最长有效距离为5米(与电视的距离)

其他机能

- 振动功能
- 扬声器
- 底部周边扩展槽
- 状态指示灯

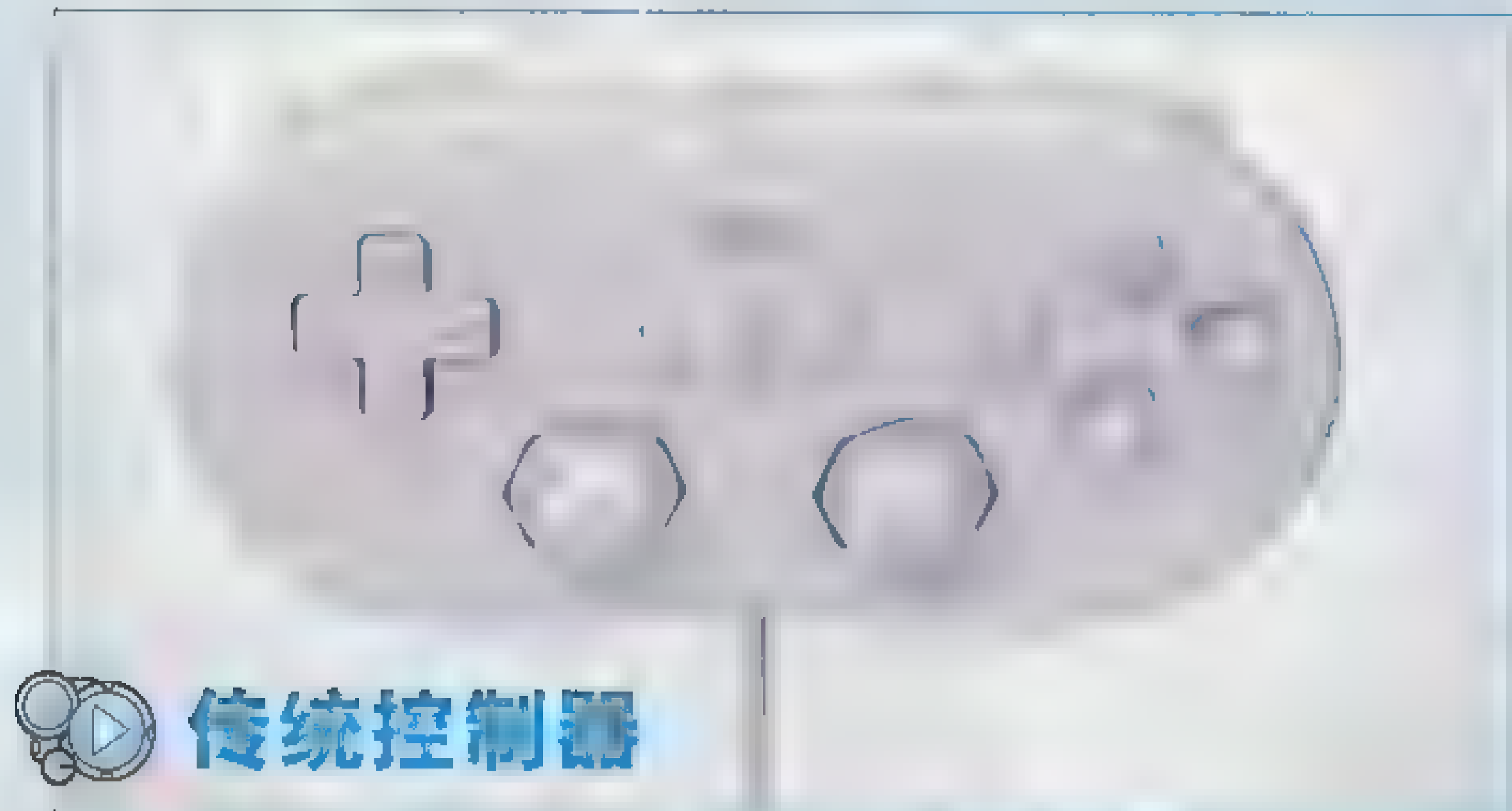
扩张控制器

（Nunchuk，主机本体附带）



操作按键

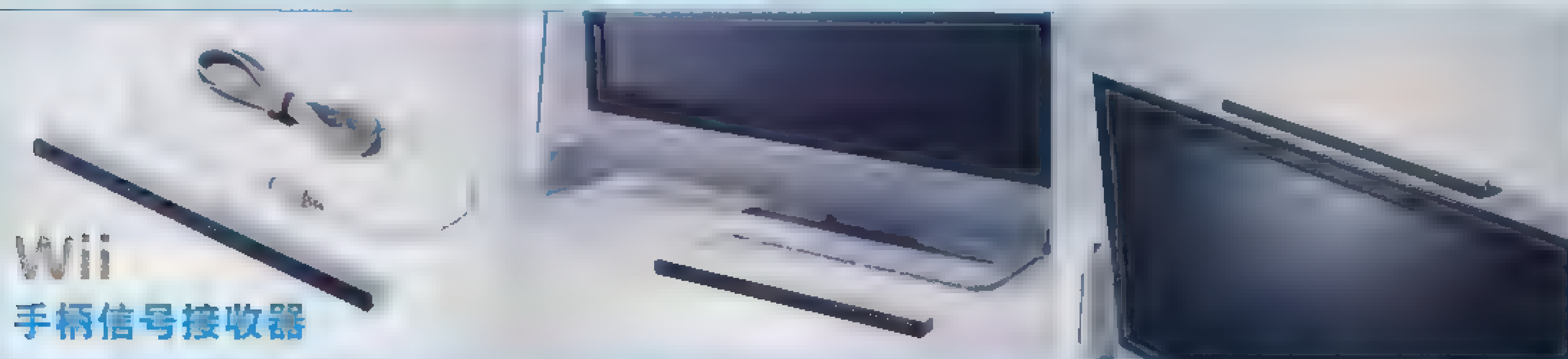
- 动作感应器：可以感应移动和倾斜(3轴)
- C、Z键
- 类比摇杆



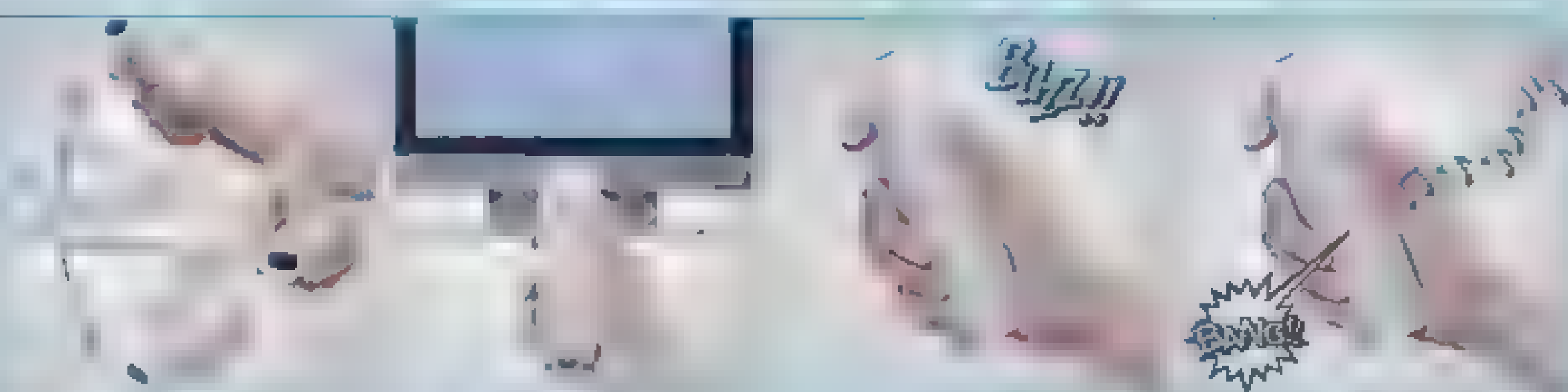
传统控制器

操作按键

- a、b、十字键、X、Y、L、R、ZR、ZL
- L、R类比摇杆
- －(减号键)/select键、＋(加号键)/Start键、Home键



Wii手柄信号接收器



Wii的诞生历程

我们现在所熟悉的手柄已经沿用了20多年，虽然在造型和按键配置上一直都在变化和更新，不过都是细枝末节上的修补。任天堂发明了十字键、LR键、类比摇杆和震动包，而当这一切成为标准之时，任天堂为何要将其打破呢？据岩田聪透露，当初任天堂社内提出改变手柄形态时也有不少的反对意见，不过最后还是专门设立了一个项目组进行初期研究。Wii的相关技术是从3年前开始投入研究的，2年前成立了“Task Force”小组。由于这款新主机不仅仅要考虑性能，更重要的是丰富多样的操作性，因此硬件和软件小组每周都要开一次会，对操作可能性进行研究讨论。大约2005年4月，Wii的测试机终于完成，外形也基本确定，因此任天堂在去年的E3展上公布了Wii的主机造型。至于Wii的手柄，根据任天堂最近发表的资料显示，该手柄的物体信号追踪定位技术由PixArt公司提供，该公司是COMOS感应器整合应用的市场领导者。

今年E3展公开的Wii手柄与去年TGS上公开的样子并没有多大变化，不过细心的读者可能会发现，手柄中部多了一个扬声器。对此，岩田聪表示用5.1环绕立体声设备玩游戏固然是最好，不过并不是每个家庭都有，而在手柄上带有扬声器就可以在游戏时从手边听到各种音效，例如乒乓球和网球的击球声，经过测试感觉非常有趣，于是便有了这个独特的设计。

E3展载誉归来

Wii的专门试玩区在今年E3展上有着压倒性的巨大人气，让任天堂成为了今年E3展的最大赢家。据财经传媒Bloomberg报道，由于Wii在E3上取得的巨大人气，任天堂的股价飙升到了三年来的最高点，达到了每股19160日元的价位。

甚至任天堂的竞争对手也对Wii表示了由衷的敬意，微软副总裁Peter Moore在接受媒体采访时说：“人们需要的是有着革新性设计，并且游戏丰富而价格又合适的主机，我觉得Wii做到了。”微软似乎有联合任天堂打击索尼的战略暗示，Peter Moore说：“消费者将会购买两台主机，一台是X360，一台是Wii，两部主机加起来也就是一台PS3的价钱。”



◀ 大导演斯蒂芬·斯皮尔博格与宫本茂一起试玩了Wii的网球游戏。

已确认Wii游戏名单

游戏名称	厂商
动物之森	任天堂
Avatar：The Last Airbender	THQ
Blitz：The League	Midway
Bokujo Monogatari	Marvelous
炸弹人世界	Hudson
泡泡龙革命	Majesco
使命召唤3	Activision
Cooking Mama — International Friends	Taito
数码宝贝	Namco
Disaster：Day of Crisis	任天堂
汽车总动员	THQ
四眼天鸡	Buena Vista
拜访罗宾逊	Buena Vista
大金刚	任天堂
龙珠Z·电光石火2	Atari
勇者斗恶龙 神剑	Square Enix
猎鸭	任天堂
Elebits	Konami
Excite Truck	任天堂
最终幻想 水晶编年史	Square Enix
Final Furlong	Namco
火焰之纹章	任天堂
飞行游戏	Hudson
哥斯拉	Atari
快乐大脚	Midway
牧场物语	Natsume
Heroes	Marvelous
Jawa	Spike
Kawa No Nushitsuri	Marvelous
电车GO！	Taito
麦登NFL07	EA
Marvel终极联盟	Activision
荣誉勋章 空降	EA
合金弹头精选集	SNK Playmore
银河战士Prime3	任天堂
机动战士高达	Namco
Mr.D Goes to Town	Mastiff
Necro-Nesia	Spike
海贼王 无限大冒险	Namco Bandai
狩猎季节	Ubisoft
Project H.A.M.M.E.R.	任天堂
雷曼 疯兔危机	Ubisoft
赤铁	Ubisoft
生化危机	Capcom
San-X All-Star Revolution	MTO
SD高达G Breaker	Namco
Snoopy vs. The Red Baron	Namco Bandai
索尼克 野火	SEGA
SpongeBob SquarePants	THQ
超级马里奥 银河	任天堂
超级猴球：香蕉闪电战	SEGA
任天堂超级明星大乱斗	任天堂
魔法飞球	Tecmo
电子鸡	Namco Bandai
The Ant Bully	Midway
The Joy of Painting with Bob Ross	AGFRAG
塞尔达传说	任天堂
塞尔达传说 含光公主	任天堂
Tony Hawk's Downhill Jam	Activision
Trauma Center：Second Opinion	Atlus
Turn It Around	Taito
瓦里奥制造：Smooth Moves	任天堂
Wii Sports	任天堂

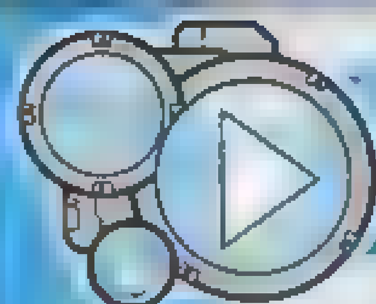
文 星夜 摄影 多边形



未来就在这里！

亲历任天堂E3展前发布会现场





playing Is Believing

我们进入任天堂发布会场时，现场已经座无虚席，走道和尾排也都布满了大型摄影机。为了能够尽量取得多角度的拍摄效果，小龚在尾排搭起了摄影机，我和多边形以及GOUKI则在不同的位置分别进行拍摄。任天堂发布会原定于9点30分开始，不过与索尼一样，任天堂的发表会也没有准时开始。不过仅仅推迟了5分钟，一个巨大的蓝色投影屏幕在任天堂LOGO背后升起。《塞尔达传说》庄严肃穆的音乐响起，宫本茂打着蝴蝶结走上了舞台，现场成为闪光灯的海洋，任天堂的发布会正式开始了！

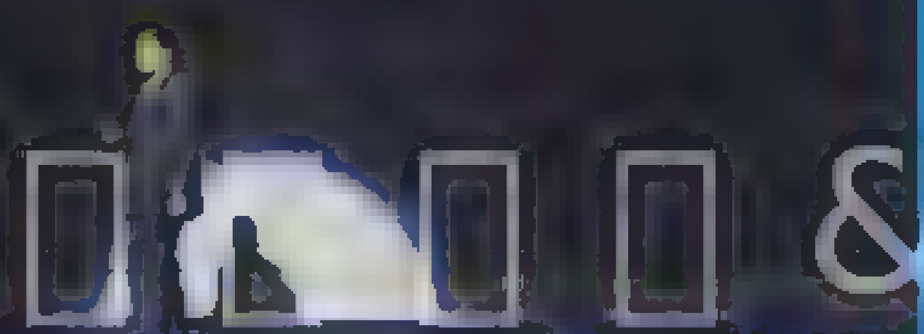
这是我第一次看到宫本茂的本人，这位在游戏界享有最高声誉的制作人有着和蔼可亲的笑容，笑容中似乎有种永远不会消失的童贞，一如他所制作的各种游戏。宫本茂是统合整个任天堂游戏开发的总指挥家，现在他正在指挥任天堂发动次世代的游戏革命。他站在舞台正中央，手持Wii的手柄，开始演奏《含光公主》的音乐。身后的大屏幕上赫然出现了一个虚拟演奏会的场面，任天堂的几位高层如岩田聪、雷吉等人成为Q版的演奏者，在宫本茂的指挥下共同演奏出一曲壮丽的篇章。宫本茂在短暂的开场音乐后向观众鞠了个躬，不过他的演奏还没有结束。音乐风格陡然一变，宫本茂转身对着屏幕，两位工作人员在用Wii的手柄操作着画面上不断闪过的游戏。整个过程浑然天成，音乐与画面以及宫本茂挥舞手柄的节奏完美融合，让人对这个别出心裁的开场由衷地折服。



说话一向尖刻犀利的美国任天堂市场部副总裁雷吉随着走上舞台，“如果你想要的是次世代，那么你是走错地方了。”雷吉用他一贯的口吻切入话题。任天堂公开的当然是次世代，不过“这不仅仅是次世代，而是完全的新事物”。这是游戏的又一次飞跃，不要相信你的眼睛，因为眼见未必为实，这次需要你自己玩了才会相信……

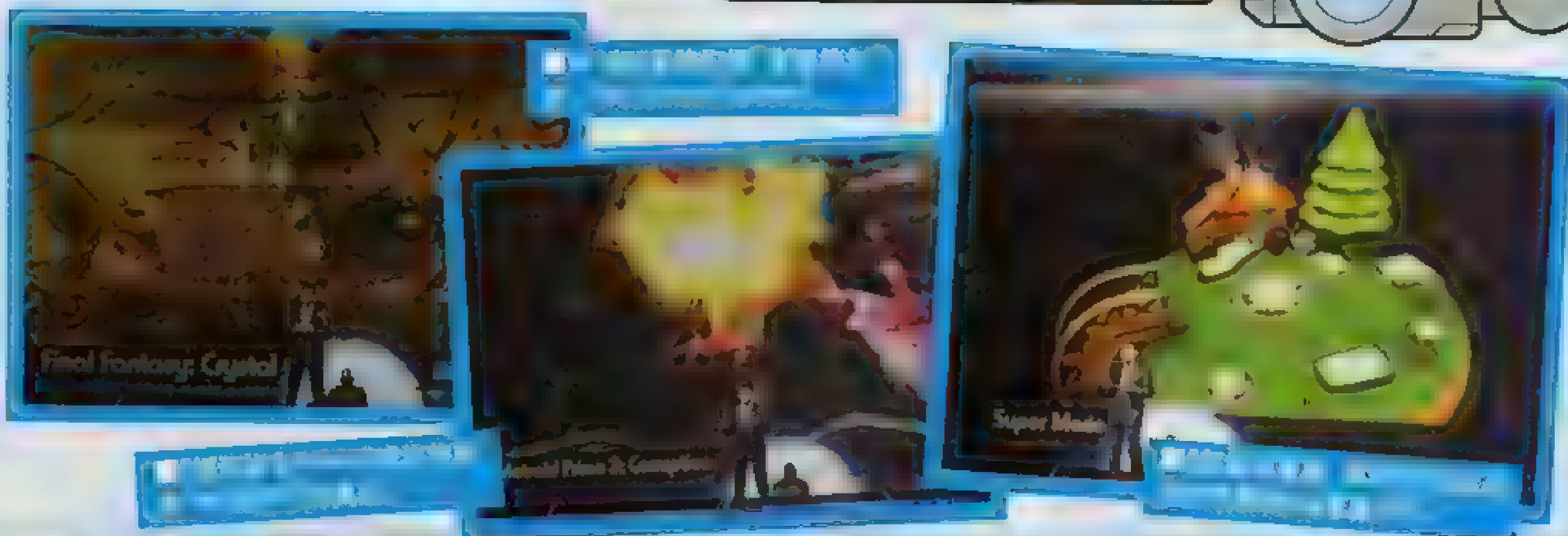
Playing Is Believing

Wii的这句宣传口号出现在屏幕上。当时在会场中的我还没有深刻体会到这句话的含义，不过事后结合雷吉的话，发现“Playing is Believing”这句话其实暗藏玄机。人们熟悉的一般说法是“Seeing is Believing”，即眼见为实而任天堂告诉人们，眼见未必为实，在次世代，画面怎样并不重要，重要的是



游戏本身，Wii的魅力只有自己玩过之后才会知道。任天堂紧接着播放了Wii的宣传影像，这段影像不仅演示了游戏画面，更重要的是演示人们在"Playing"时的各种动作和反应。画面中出现的游戏包括有《Wii Sports网球》、《超级马里奥 银河》、《Wii Sports飞机》、《银河战士Prime3》、《Wii Sports乒乓》、《瓦里奥制造》、《Wii Sports棒球》、《赤铁》、《塞尔达传说：含光公主》等。雷吉宣称任天堂的Wii将会永远改变游戏操作，"今天你只是在这里目睹，而明天你可以自己感受。"

"有谁没有看过书或者电影？当然没有；有谁没有玩过游戏？我猜会有不少。我们要真正成为主流媒介，这一切需要改变，而改变将从这里开始……"



改变 从这里开始

雷吉的话音刚落，屏幕上开始播放Wii的强大游戏阵容。任天堂的知名品牌悉数登场，各第三方的大作也相继出现，引起台下观众一片欢呼。与之前的预想一样，Wii的游戏画面确实没有什么看头，然而这些接连出现的名作续集具备的全新游戏方式却令人激动。虽然任天堂的最主要目标是吸引新的玩家群体，不过台下的观众毕竟都是老道的业内人士，为了让人们对Wii的操作有更深入的体会，雷吉在影像播放结束后将话题引向了《塞尔达传说 含光公主》。雷吉骄傲地宣称："这是我们做过的最佳《塞尔达》游戏"，同时也确认了《含光公主》将成为Wii首发游戏的传闻，这也是该系列第一次成为首发游戏，该作的NGC版也将于同一日发售。

接下来是美国任天堂的Nate Bihdorff和Bill Trinen进行的Wii版《塞尔达传说 含光公主》全球首次公开试玩演示。为了让人们更加清楚地了解Wii的操作方式，除了大屏幕上展示的游戏进行中画面外，大屏幕左右两侧的屏幕则是显示操作者的动作。《塞尔达传说 含光公主》的延期显然是因为在开发中途决定推出Wii版，新增的各种体感操作功能使得本作成为系列历史上最诱人的作品，即便是对该系列知之甚少的我也不禁产生浓厚兴趣，在演示中途从尾排偷偷溜到了会场中间走道的中部，坐在多边形的旁边一起对着屏幕猛拍。

在《含光公主》的专门演示后，雷吉介绍了任天堂打造的三个新系列：在《Excite Truck》中，玩家可以将Wii的手柄当作方向盘直接进行驾驶操作；在《Project HAMMER》中，玩家可以挥舞手柄打倒敌人；在《Disaster》中，大水淹没了城市，而玩家可以用手柄掌控一切。任天堂的自主游戏研发实力之强勿庸置疑，不过根据之前N64和NGC的经验，没有第三方的全力支持是绝对不可能在主机大战中取胜的。雷吉表示，第三方对Wii都表示了浓厚的兴趣。世嘉看到这种新的操作方式后立刻就决定在其上推出《索尼克》，Square Enix更是一口气公开了《FF》和《DQ》这两大系列的对应新作，EA的王牌系列《麦登NFL》以及Activison的极限运动顶尖系列《托尼滑板》也确认加盟。雷吉宣布，在E3展上将会有27款Wii的游戏提供试玩，表现了任天堂对该主机的充分准备。

《赤铁》在E3展前不久由《Gameinformer》杂志进行了全球独家报道，我对于Wii的浓厚兴趣实际上是在看了这则报道之后开始的。Wii能够实现的模拟动作超出了我原先的预期。不过从之前播放的影像来看，《赤铁》的实际画面似乎并没有杂志放出的图片那么强，画面比例似乎是从16:9被强行挤压为4:3。任天堂邀请了《赤铁》的首席游戏设计师和开发指导进行了该作的操作演示。不过这时发生了一件十分让人尴尬的事。在画面闪烁了一下之后，投影器似乎出现了技术故障，育碧的制作人对着台上的小电视屏幕进行操作，而大投影屏幕上却是一片漆黑。解说者早已准备好台词，不说也不行，只能硬着头皮继续讲解。只是讲到"从DEMO中你可以看到场景设计地非常细腻……"时，制作人实在是忍不住尴尬地笑了一声，还好礼貌的观众们并没有喝倒彩。这句话刚讲完后没多久，画面就恢复了正常，观众爆发出一阵喝彩声。说起来，每年E3展及其展前发布会似乎总是会出现意外的技术故障，任天堂花了这么多钱包下柯达剧院，却被投影仪搞得灰头土脸，看来美国人也挺粗心的。

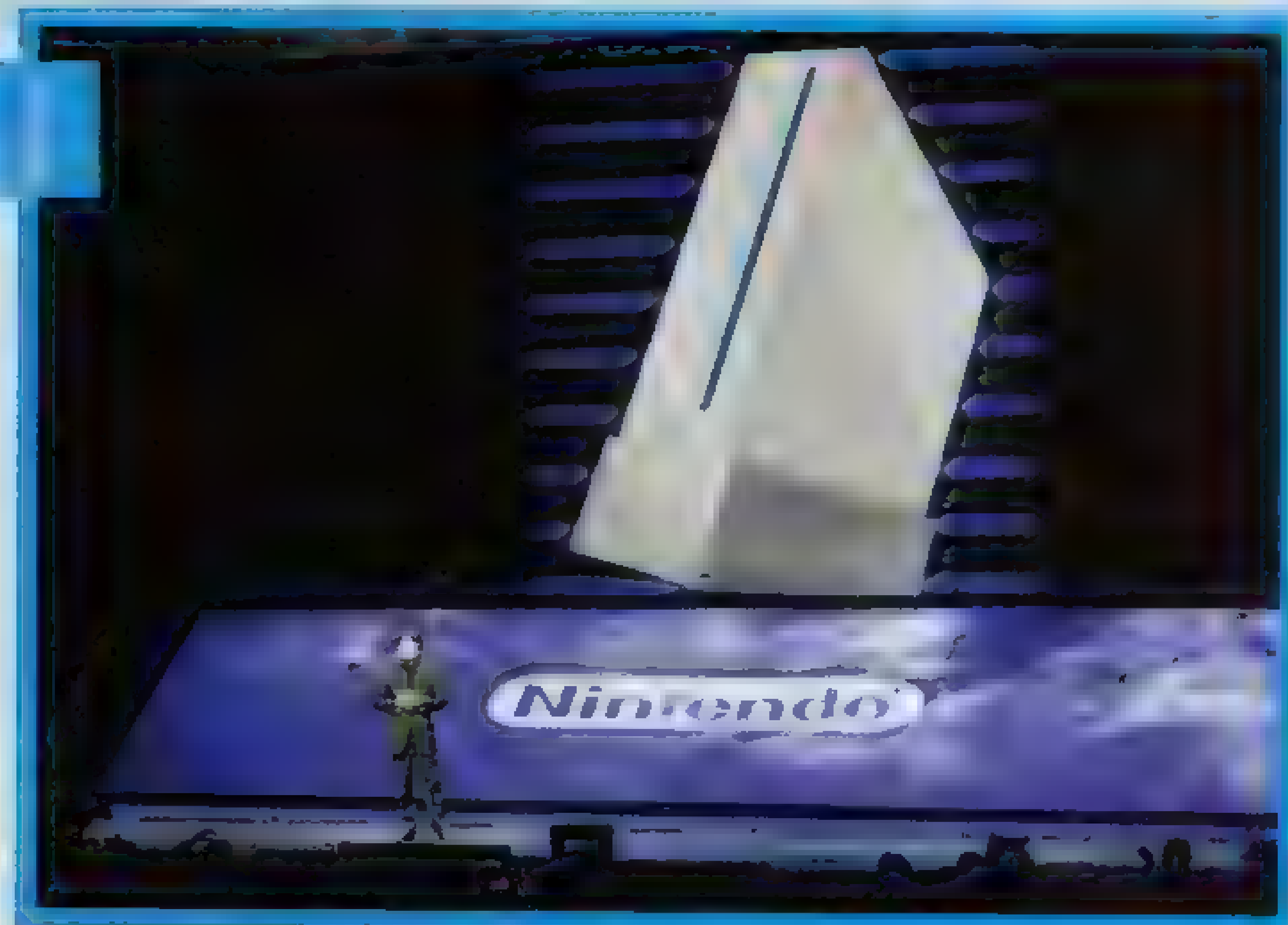
未来 就在这里

任天堂在对Wii进行大力宣传之时，也不忘继续提醒大家NDS目前所取得的成就。任天堂市场及公关部高级副总裁乔治·哈里森表示，NDS目前全球销量已经超过了1600万台，比PSP多出数百万台；NDS的《任天狗》全球销量超过600万套；NDS的Wi-Fi Connection服务连接次数已经超过1300万；NDS的脑力锻炼游戏在日本销量超过了500万套，并且其在美国的前三周销量为10万套，比当时在日本的销量还高。哈里森表示，从现在起到年底，NDS上将会推出100款新作，包括《耀西岛2》、《迪迪金刚赛车》、《马里奥与大金刚》、《星际火狐DS》等首次公开的作品。

在一段NDS的新作影像后，任天堂社长岩田聪终于走上舞台。个人感觉岩田聪的英语水平比起去年似乎还有所退步，反正我是从头到尾基本上没听明白他在说些什么。在写这篇发布会的回顾时也是反反复复听了好几遍才总算听了个大概。岩田聪表示，自从他当上任天堂社长以来，就已经决定为公司设定一个新的目标，这个目标就是让越来越复杂的游戏变得更加简单。岩田聪的演讲较为枯燥，其间现场一片寂静，估计也有很多人听不懂他的日式英语。不过在其演讲过程中也提到了一些实质性内容。例如在数据读取方面，岩田聪表示Wii的速度将会与电视机一样快。还有一点则是可以让Wii 24小时挂在网上的WiiConnect24机能。

要吸引新玩家，就要有简单而令人上瘾的游戏。Wii首发时就会有这样一款游戏：《Wii Sports》，这款合集型游戏中包括有高尔夫、网球和棒球三种项目。任天堂的目标是"让每个人每天都能有全新的感受"。

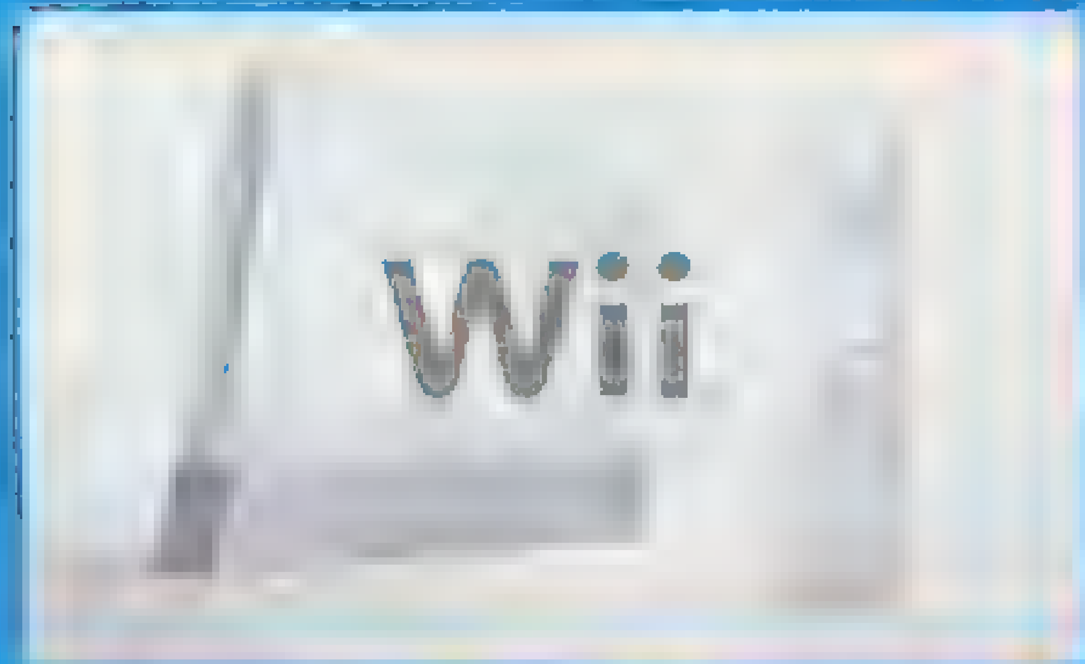
整个任天堂发布会最为轻松有趣的试玩部分就是《Wii Sports》的网球游戏。任天堂从网上选出了一名幸运玩家与岩田聪、宫本茂以及雷吉一起进行比赛。最搞笑的是，几位Q版的球员正是以雷吉、岩田聪和宫本茂的形象为范本制作的，引起台下观众的满堂欢笑。可以看到人物动作非常流畅自然，几位操作者仿佛是动作捕捉演员，与游戏中的人物动作几无二致。



经过短短一个小时的时间，任天堂发布会在妙趣横生的网球比赛中结束了。雷吉进行了最后总结："E3的基础是向人们展现哪些是最热门的，很明显，最热门的是游戏的感觉，画面只是其次，重要的是下一步的大飞跃，而不是小小的进步。业界的未来是包容而非排斥，是情感而非技术。我们知道未来就在这里……"

Wii





Story Line

林克，一个小村庄里被牛仔养大的年轻人，一直无忧无虑地生活在村庄里。有一天，村长让林克去参加海拉尔王国的高层会议，而他的命运就这么改变了。

林克对海拉尔王国一直以来的黑暗命运一无所知，当他经过海拉尔王国中被侵蚀的“含光世界”时，他发现自己竟然变成了一只狼。

变成狼的林克被“含光世界”中的人抓了起来，就在他绝望的时候，一位名叫迷德娜的神秘女子将他从囚牢中救了出来。在迷德娜魔法的帮助下，林克向这个充满黑暗的世界展开了挑战。



文

塞尔达传说 含光公主	Nintendo	A·RPG
The Legend of Zelda Twilight Princess	预定2006年第四季度	未定
记忆要求未定		日元
对应人数未定		

多机种

《塞尔达传说 含光公主》（以下简称《含光公主》）又一次出现在了E3的展会里，虽然经历了一次又一次的延期，但人们对它的期望和热情却丝毫没有因此动摇。今年的E3上任天堂作出了一次空前的决定——《含光公主》将以首发游戏的形式登陆次时代主机Wii，但任天堂同时也会发售该作的NGC版。究竟这个游戏有什么样的魅力呢？让我们一起看看吧！

神秘的磁力靴



在这次E3的宣传中，在任天堂的新闻发布会中出现的一段影像也颇耐人寻味。游戏中的林克在一个特殊的场合可以换上一双磁力靴，借用磁铁的吸力让林克达到以前无法触及的区域。磁力靴部分之前没有公开过相关信息，由此看来在正式的《含光公主》中应该还会出现更多让我们惊喜的内容。

Wii与NGC的区别

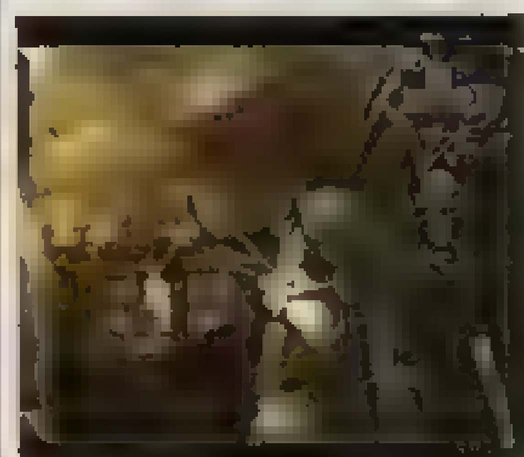
- Wii版的《含光公主》能使用两种手柄操作。目前仅得知Wii的特殊手柄可以用在钓鱼、射箭及特殊的剑斗中。
- Wii版采用了16：9的屏幕比例，这是NGC所没有的功能。
- Wii的手柄可以发出声音，能让玩家更具临场感。例如游戏中玩家射箭的时候，手柄会发出箭离弦的声音。

Wii版的最大看点 操作方法

试玩报告

Wii版的《含光公主》不仅能用普通手柄操作，还对应Wii的特殊手柄。本次E3提供了钓鱼、射箭以及剑斗三个环节的特殊手柄试玩。从这三个环节中，我们可以充分感受到新手柄给游戏带来的新玩法。

射箭



在一些场景中，林克必须使用弓箭才能继续前进。玩家需要按住遥控器十字键的“↓”让林克拉弓，之后使用遥控器来控制准星，这时候只要松开按键林克就会射出弓箭。

钓鱼

钓鱼环节中，玩家一旦发现了水深鱼肥的好地方，即可按下B键弹出鱼竿，之后按住A键同时甩动右手柄抛出钓线。鱼线埋入水中时，晃动遥控器即可控制钓线。一旦鱼儿上钩，玩家马上按住A键，然后用右手操作遥控器作出拉线动作，林克就会把钓线收起来了。

剑斗

与育碧的《赤铁》不同，Wii的剑斗不能通过模拟挥剑的动作实现，而是以遥控器上的A键发动，用左手柄前端的Z键锁定敌人。将遥控器向前推可以做出用剑突刺的动作，林克经典的旋转攻击则是以左手柄的摇杆模拟出旋转动作。

革命性的主机、革命性的手柄、革命性的FPS!

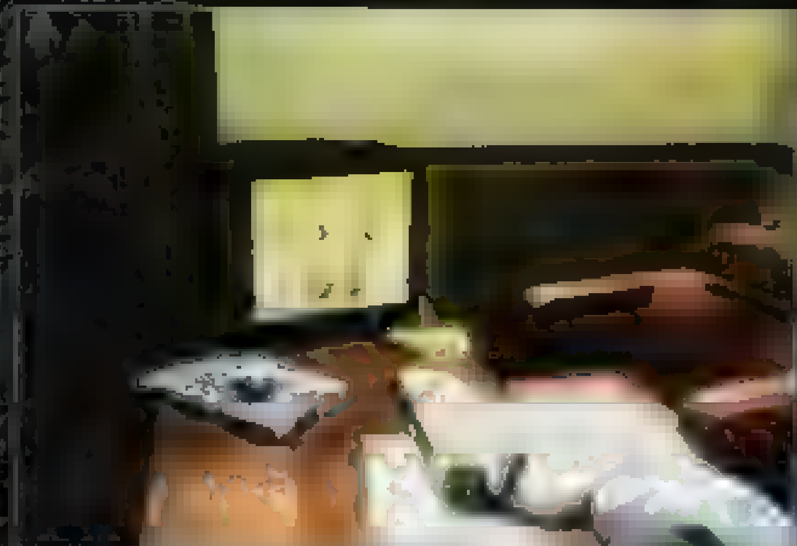


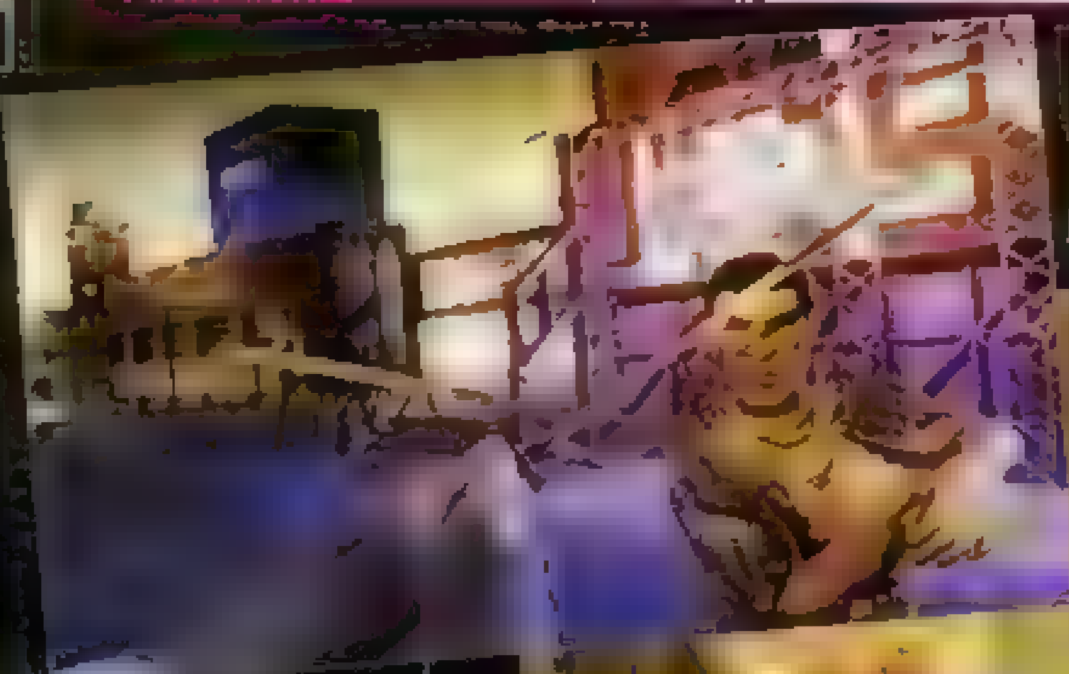
游戏的临场感一直是各大游戏厂商所追求的。但是即使一款游戏拥有完美的画面、无敌的音效，能带给玩家的临场感也是有限的。毕竟我们手中拿的不是刀、不是枪，而是攻击力约等于零的手柄。《赤铁》这款游戏会让你体验到前所未有的临场感。Wii的手柄就是你的刀、你的枪！通过Wii手柄的动作感应功能，屏幕上的准星将会跟着右手手柄移动，只要你将右手手柄对准屏幕扣下手柄上的扳机，你就能射击屏幕上的任何地方。不仅如此，游戏的主角也会跟着你挥动手柄的动作挥动手中的剑。《赤铁》给予了FPS新的定义，制作人称之为第一人称动作游戏(First-Person Action Game)。 文 猫太



崭新的操作方式 更高的投入度

让玩家最大限度地投入到《赤铁》的世界当中的所有玄机都包含在操作系统与Wii的手柄当中。通过Wii的左手手柄，玩家可以控制角色移动，并打开游戏中的门，调查场景中的物品。另一方面，游戏的所有战斗都要通过右手手柄来完成。将手柄对着屏幕，瞄准，扣扳机，一切就是那么简单，跟使用真枪无异。使用刀的方式更让人兴奋，直接挥动右手手柄即可使用刀剑攻击敌人。按下左手摇杆的按键就能防御敌人的攻击。用特定的方式挥动右手手柄(如用手柄画"X")还能使出各种连续技。除精美的画面外，游戏音乐也会根据玩家的行动改变，节奏时而紧凑，时而缓慢。独特的操作配以出色的画面与音乐，《赤铁》肯定会让FPS的临场感达到前所未有的高度。





◀挥动手柄与敌人进行生死搏斗，感觉既刺激又奇妙。



▶若以同样的理念制作一款以战争为题材的FPS，相信会更震撼人心。

◀主角持枪的角度跟玩家拿手柄的角度也是一致的。



当接触过各种各样的FPS游戏后，你有没有想象过真正的FPS应该是什么样的？是拿着手柄用各种按键操作手上的枪械？还是一手键盘一手鼠标高度紧张地寻找敌人？都不是，让《银河战士 Prime 3：堕落》(以下简称《银河战士3》)来告诉大家，什么才是真正的FPS吧！《银河战士3》将让玩家的身心都真实的感受到什么才是战争。除了头脑和双手以外，这款将随Wii一起发售的游戏会让玩家的每一个细胞都感受到前所未有的刺激性！在这里，大家将身临其境地体会到——什么才是战斗！

文 雨滴

METROID PRIME 3 CORRUPTION

银河战士 Prime 3：堕落(暂名) Nintendo FPS Wii

游戏看点

●Wii的手柄能让玩家感受到FPS游戏的巨大突破。

●剧情仍与系列相互联系，本作萨姆斯将面对最危险的敌人"暗黑萨姆斯"。

●在新的操作方法下，萨姆斯仍然具有变形球和引爆炸弹跳跃来解决场景的谜题机关的模式。



一种你从未体验过的刺激感！

试玩报告

《银河战士3》是本次E3提供试玩的游戏中，为数不多的完全对应到Wii手柄所有特性的游戏之一，而且试玩版的流程较长，大概需要10到15分钟的时间才能玩到最后，你完全可以了解到用Wii手柄玩FPS游戏是一件多么美妙的事情。与以往"《银河战士》系列"相比，基本的战斗模式没有什么改变，不过这次玩家可以利用扫描仪对不同的环境与敌人进行分析，获得背景资料及线索，为下一步战略部署提供帮助。至于游戏的实际操作方面，其实相信大家看到Wii的手柄就能想象出这个游戏如何控制，左手的摇杆控制行动的方向，右手的遥控器控制准星的方向，只需要将手柄对准屏幕上边的感应条，瞄准目标按键就可以操作萨姆斯进行射击。但是对于习惯了多数FPS的玩家来说，《银河战士3》可能让人不太习惯，因为它的准心不再固定在屏幕正中，你可以在屏幕中任意移动你的准心，这样萨姆斯不用走动就可以瞄准不同的敌人进行射击。不过这样就造成了操作萨姆斯转身比较困难，想要转身就必须把光标始终移到屏幕边界处才可以。不过我个人感觉游戏最出彩的地方除了操作本身之外，绚丽的画面也是吸引人的地方，仅仅从光影特效看来并不输于X360的画面，而且十分流畅，对于手柄的感应也非常灵敏，真正是指哪打哪，手感十分出色！



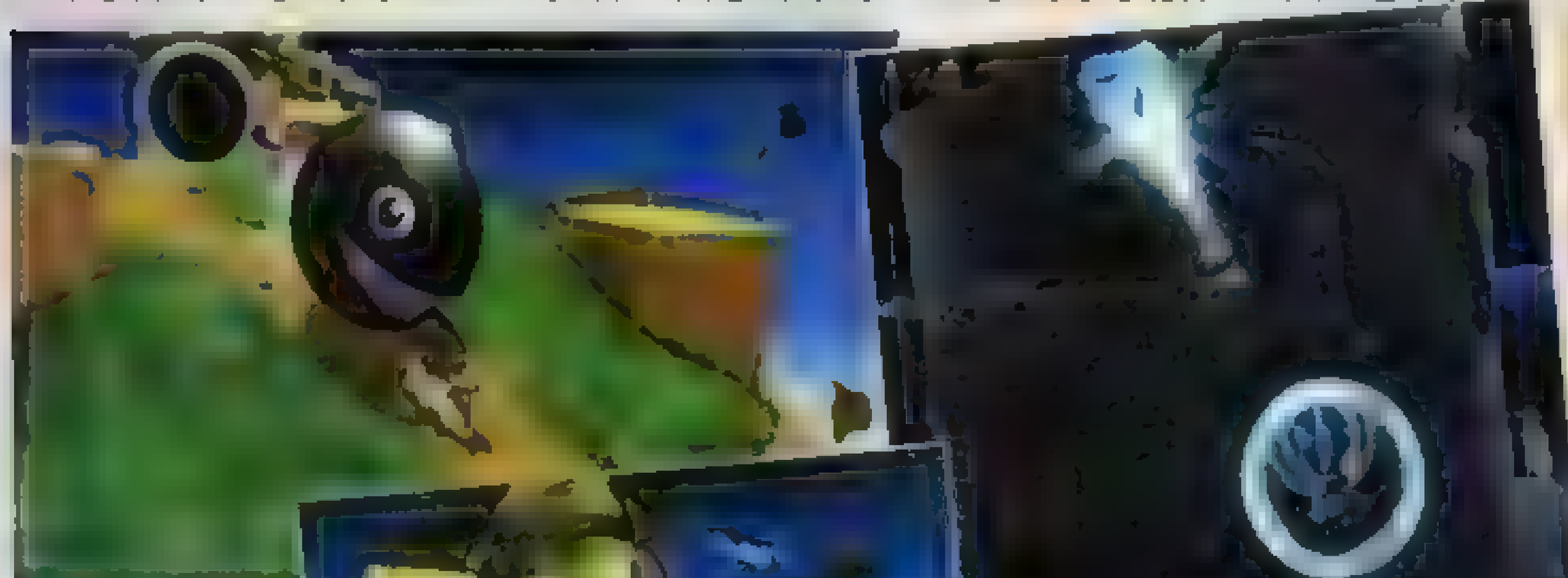
如果必须要在任天堂的众多游戏明星中选择一个最具有代表性的人物，那么我们心中也许早就已经有了答案，那就是"马里奥"！从FC到现在的Wii，无论它在哪个平台上出现，大家都会给予极大的关注，游戏中任何一个小细节都能够充分体现制作人对于作品精益求精的态度，也正因为如此，该系列几乎从未受到来自任何方面的恶评。对于更注重细节的"《马里奥》系列"，只要我们了解到它改变了什么就已经足够了！

超级马里奥·银河(暂名)	Nintendo	ACT
Wii		

文 猫太

妙趣横生的银河旅行

游戏在浩瀚的银河中展开，玩家需要在数量繁多且各具特色的星球中，寻找一切关于"碧奇公主"的消息。而马里奥的行动方式也不再局限于普通的跳跃，充分利用Wii手柄的"感应"功能，即使是完成一些高难度的动作也不在话下。



▶▲这是来到了炸弹人的世界吗？赶快找到一个安全的地方进行紧急回避吧！

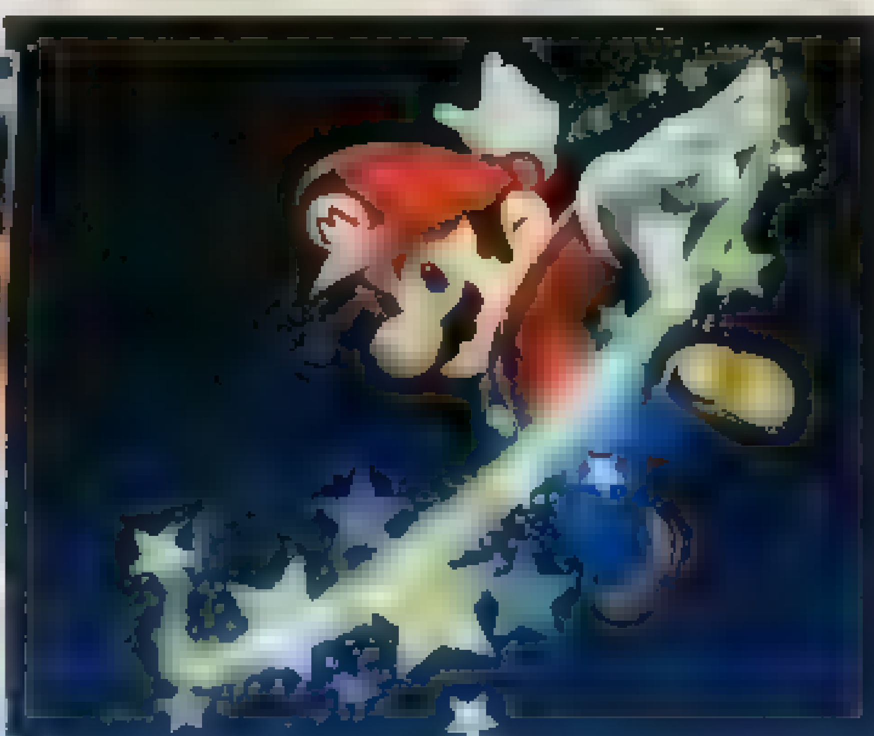
▲只要在画面中圈点一些特殊的位置，马里奥就会完成一连串高难度的浮空动作，要想收集更多的宝物，点点可疑的地方试试看吧！

主动进攻多于消极防守

3D画面所呈现的BOSS战，无论是在气势还是效果上，都能让人感觉如同身临其境！在本作中面对强敌时，主动进攻的次数则会远远多于消极回避所浪费的时间，大家还能因此体验到一种不同于以往的战斗乐趣呢。



▲只要在跳跃的时候适当倾斜右手手柄，就可以反弹BOSS的攻击，这样战斗才是最有效率的！



▲在BOSS发动强力攻击时，只要及时挥动手柄，危机就会瞬间解除，不过对玩家的反应力是一大考验。

后记　就目前所公布的游戏资料看来，这将又会是一款"《马里奥》系列"具有创新意义的作品，同时也希望随着游戏新情报的公布，会带给我们一次又一次的惊喜！无论你是不是该系列的FANS，请给予它更多的关注，让我们共同期待游戏发售日的到来吧！

WarioWare™ SMOOTH MOVES

文 猫太

"《瓦里奥制造》系列"历代作品都以夸张的画面效果，无处不在的恶搞元素受到众多玩家的喜爱。而在今年E3展上公布的本作，借助Wii主机独特的操作方式，让所有参加试玩的玩家印象深刻，配合官方所大力宣传的"连旁边观看的人都会获得无限乐趣"的口号，让人不得不期待这款次世代作品所能影响的还仅仅是一个玩家吗？

瓦里奥制造:Smooth Moves	Nintendo	ETC
Wii		

在瓦里奥的世界里动起来吧！

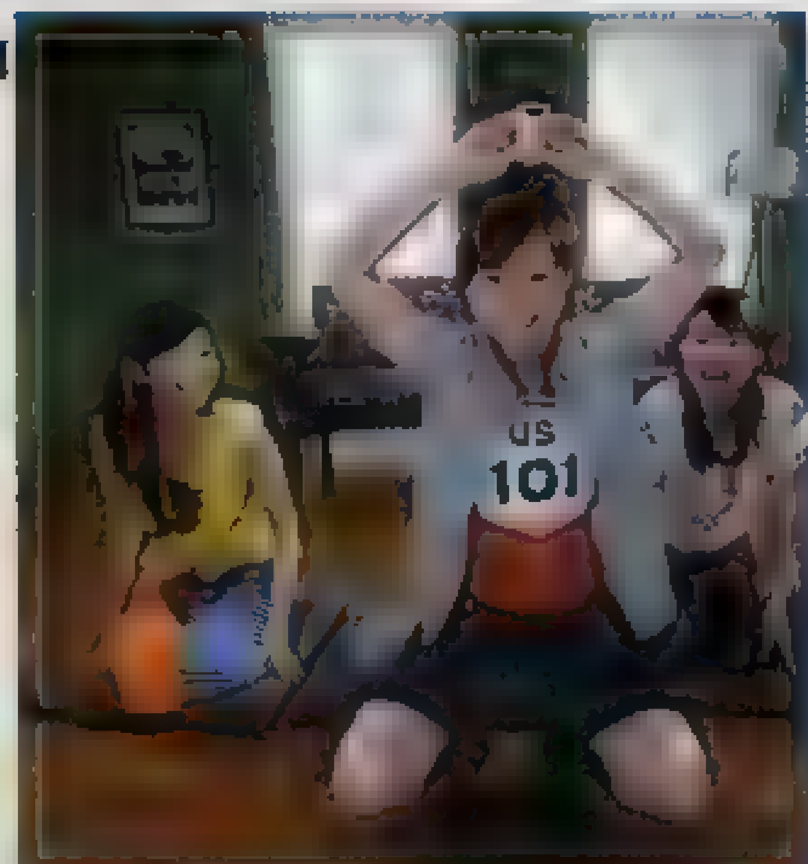


在多达200种以上的迷你游戏中，每一个玩家都可以根据游戏的要求利用手中的"感应"手柄做出各种各样的动作，可以毫不夸张地说，只要是在人所能达到的柔韧度范围之内，你所能想象出的动作，说不定都会在游戏中出现。而这种更强调全身运动起来的游戏本身就能充分地吸引大家的眼球，试想一个人在你的面前手舞足蹈，不时摆出一些奇奇怪怪的姿势时，你难道就没丝毫的好奇或疑问："这个人到底在做什么啊？"

正因为游戏开发者很好的注意到了这点，并在宣传的策略上更加突出了该游戏在多人之间的互动性，再综合游戏各方面所透露的情报来看，"连旁边观看的人都会获得无限乐趣"的口号显然不是广商为了赚取噱头而故意抛出的一个"名不副实"的包袱，而随着游戏更多情报的公布，这个概念也会越发明朗，下面就让我们来看看多边形为我们带来的试玩报告吧！Let's go！

试玩报告

我不能不说这次的《瓦里奥》实在是太好玩了！这次试玩虽然只有5个小游戏，但是也足以让你产生购买的动力，相信这是Wii初期最受欢迎的游戏之一！游戏主要依靠手柄的遥控器部分，比如其中一个在手掌上立一根球拍让你掌握平衡，你就要把遥控器想象成你的手掌，左右轻微调整来掌握平衡；还有一个摇动碎纸机的小游戏，你就要把遥控器想象成碎纸机的摇把，快速转动来碎纸；另外一个打气筒的小游戏，你就得把遥控器想象成打气筒的握把，快速上下起伏来给轮胎充气；而拍苍蝇的小游戏则需要把遥控器想象成苍蝇拍；扔纸飞机的小游戏就要把遥控器想象成手中的纸飞机(但是不要真的扔出去了)……这么好的游戏，快点发售吧！



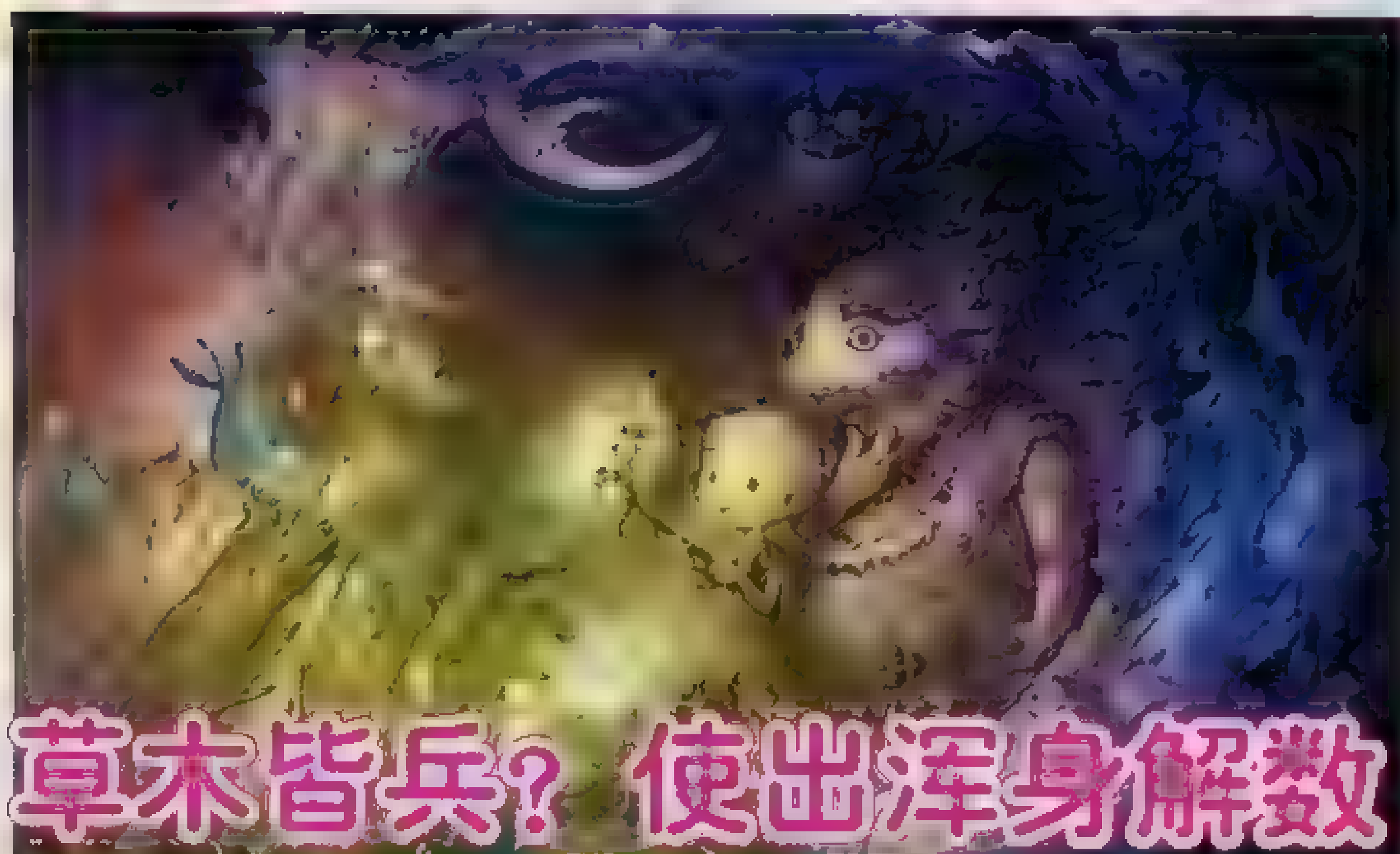


Elebits

文 猫太

Elebits	Konami	A·AVG

Wii





草木皆兵？使出浑身解数捕捉可爱的小精灵！

Elebits，神秘而渺小的生物，在一万年前曾经作为世界能量的源泉而存在。虽然种类繁多，但是都拥有自己独特而唯一的外观和习性，在与人类融洽相处的日子里，常以制造小麻烦为乐。

游戏对应Wii独特的"感应控制"操作方式，玩家在游戏中所需要做的就是尝试着将身边的各种物品，或推、或拉、或举、或扔来辅助自己抓住这些喜欢制造恶作剧的小生物。游戏中同样存在着类似于"潜入"、"隐蔽"等要素，准确掌握小生物的习性并遵循一定的规律行动，对玩家的操作技巧都是不小的考验。游戏中所出现数量众多的Elebits，都拥有自己独特的技能，在成功捕捉后玩家就可利用其特殊能力，为自己开辟新的道路。由于目前官方公布的资料有限，游戏最终的目的是什么还不得而知，但是单凭真实度极高的临场感这一点，就值得玩家好好体验一番"革命性"操作所带来的无穷乐趣。

试玩报告



这款游戏在E3开展之前大约半个月就已经公布了，不过当时看介绍资料实在是很难明白这款人设和玩法都过于另类的作品。然而在试玩后就会发现，这款游戏的操作其实是非常简单的。游戏的主要目的是寻找小生物Elebits，并且让他们重新工作，为人类提供能源。DEMO的关卡是一个房间，到处充满了小Elebits。操作有点像《半条命2》那样的FPS游戏，遥控器可以当光枪使用，并且可以用来移动镜头，找到目标后按A键可以向其发射光线。按住A键时无论射中什么东西都可以使其浮空，这时可以通过移动遥控器将该物体移动到相应的方向，通过这种方式就可以将E ebits抓到特定地点。

Excite Truck

文 猫太

疯狂卡车	Nintendo	RAC

Wii

相信大家都对国外非常流行的"卡车竞速"都有所耳闻吧，在尘土飞扬的赛道上，飞跃陡峭的山坡，疯狂地碰撞是这类比赛最大的看点。现在做为Wii玩家的你，也可以亲身体验这种疯狂运动所带来的极限快感。除了普通的驾驶方式之外，玩家从山坡底部起飞，再从空中降落的全过程都可以通过改变手中"感应"手柄的倾斜度而得到不同的着陆效果，在游戏中你所需要关注的并不是如何夺得第一，而是如何充分利用空中的停滞时间做出更多花哨的动作。如果你是竞速游戏爱好者，千万不可错过次世代强大机能下的本作。

"不顾一切向前"的激情！

试玩报告



这是一款相当火爆且动感十足的卡车竞速游戏。游戏的操作方式需要将遥控器横过来，然后大家可以把它想象成一个方向盘(记得当初手柄样式刚刚公布的时候曾有过一个套在这个遥控器上的方向盘的周边)，用它来操作赛车的方向。遥控器对于玩家的操作反应非常灵敏，另外虽然无法实现普通方向盘的力回馈效果，但是玩家的肢体动作也足够"活力"了。

Wii Sport



虽然这只是一款简单的体育游戏，但利用Wii的新手柄，玩家们可以体验到全新的游戏感受。任天堂提供了网球、飞机、棒球、高尔夫球四款游戏试玩。接下来的试玩报告里，你将体会到Wii带给你的游戏新体验。

文 雨滴

Wii Sport	Nintendo	SPG

Wii

试玩报告

Airplane



用Wii手柄模拟飞机的操作非常丰富。飞机的左右转向只要将遥控器转向相应方向即可，将遥控器前推或者后拉就可以控制飞机的爬升和俯冲。还有一些更为复杂的动作体现了Wii手柄的丰富功能。例如可以用遥控器的转向和旋转做出漂亮的空翻动作，将遥控器猛向前推或者向后拉，就可以让飞机加速或者减速，镜头会根据速度而缩放。这不禁让我对Wii上真正的空战游戏充满期待。

Tennis

Tennis的试玩台是所有Wii试玩台中惟一使用无线手柄的试玩台，这也使得这里排队的人数一度超过了《塞尔达传说》和《马里奥》的试玩台。大家可以把遥控器想象成网球拍的手柄，这样握在手中就有感觉了吧？所以游戏中的动作大家可以完全按照打网球的手感来进行，并且游戏中选手的跑位是自动进行的，所以玩家可以专心于击球的技巧上，想要击败对手就得想办法打出角度刁钻的球路来。整个游戏惟一需要注意的就是不要伤及路人（笑）。

NGC & NDS

SUPER PAPER MARIO

文 雨滴

纸片超级马里奥	Nintendo	ACT
NGC	预定2006年8月3日	日版
对应周边未定		

对于从FC时代起就存在的游戏来说，"新意"可能是最大难题。但马里奥永远不用操心，任天堂的创意总是那么新奇和不可思议。这个大胡子的水管工总能经历些有趣的游戏旅程。这一次的《纸片超级马里奥》里，任天堂将带领马里奥和玩家们，一起畅游像"纸片一样稀薄"的游戏世界。

一样的马里奥 不一样的冒险之路



游戏在"纸片"一样的2D世界里

虽然第一眼看上去似乎只是一个2D的横版过关游戏，但它可以一下子转变成3D的动作冒险游戏，颠覆了所有游戏的固定逻辑。本作融合了2D与3D的视点，而且可以在2D与3D之间切换。

欢迎来到纸片的世界！



▲游戏可以在2D和3D世界之间相互切换。



◀游戏中马里奥的背后一直跟随着一只彩色的蝴蝶，有什么意义吗？

爱、正义与勇气的大作战

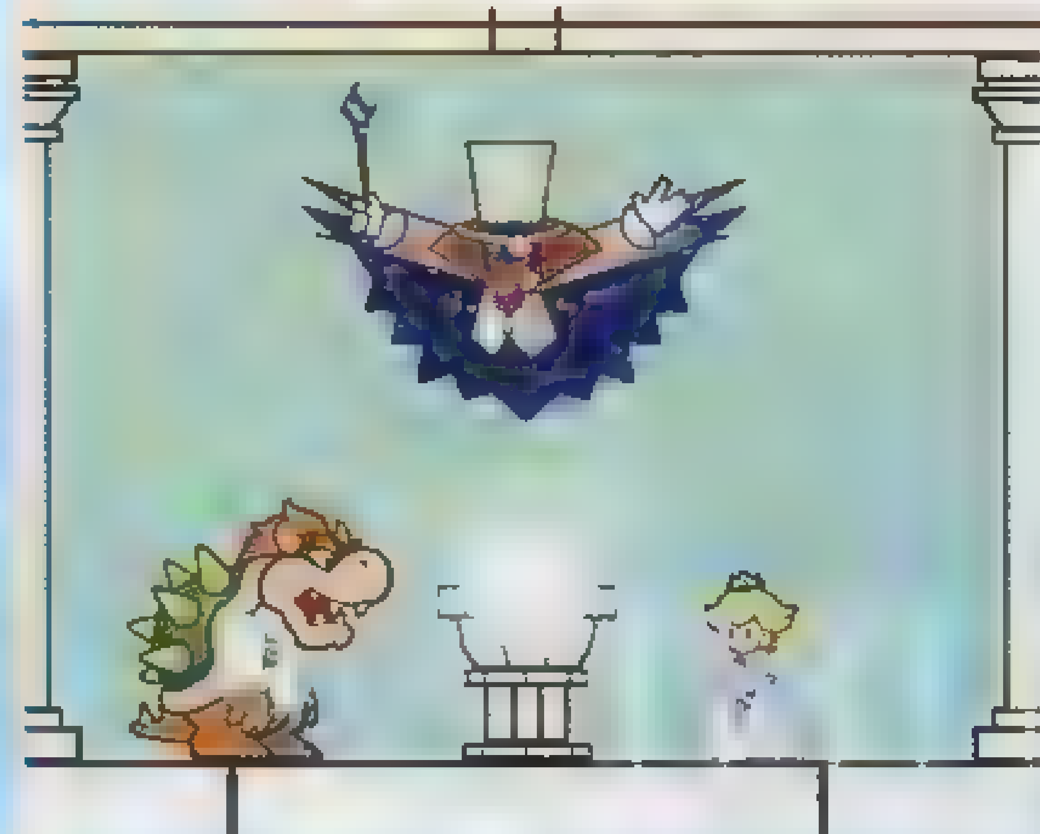
与以往的"《马里奥》系列"不同，《纸片超级马里奥》可以选择的角色除了万年水管工马里奥外，还有高贵的碧奇公主，甚至我们还可以选择使用马里奥的死对头——库巴！游戏进程中，角色可以互相切换，而且在一些特殊场景里，玩家还必须换成特定角色的能力才能前进。



◀除了马里奥外，游戏还可以选择碧奇公主，而且角色之间的切换也很便捷。



▶超级巨大的马里奥登场，我们可以看到庞大的马里奥不仅可以破坏各种障碍，甚至连怪物都不怕。



◀库巴与碧奇公主的婚礼？马里奥在那里？谁能告诉我们这个世界究竟怎么了？

"纸片"的历史

《纸片超级马里奥》并不是第一个这种形式的游戏。早在2000年的时候，N64就发售过一款"纸片"作品——《马里奥Story》，之后2004年NGC上也发售过一款《纸片马里奥RPG》。

这是大家的游戏！



ZELDA Phantom Hourglass

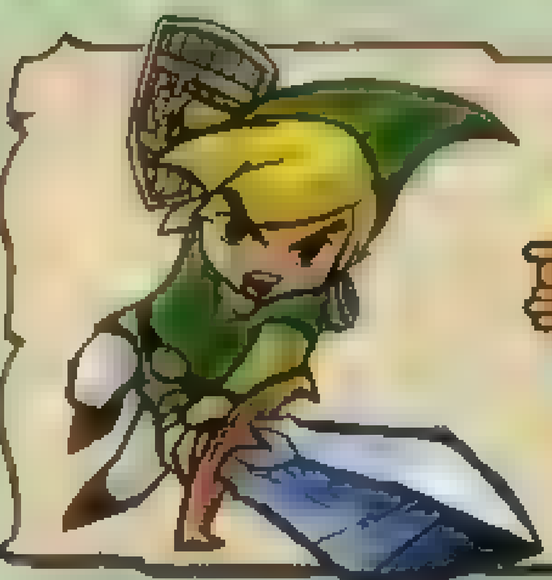
作为任天堂代表作品之一的“《塞尔达传说》系列”，在今年的E3展上公布了其最新的游戏影象。做为该系列在NDS首次登场的作品，任天堂自然也做足了功课，极其人性化的操作方式，充满乐趣的解谜系统，游戏所追求的就是带给玩家一种前所未有的游戏感受。



塞尔达传说：幻影沙漏　Nintendo　A·RPG
NDS　The Legend of Zelda Phantom Hourglass

文 猫太

用笔勾画出奇妙的冒险旅程



故事概要

“风之杖”的故事结束几个月后，林克和特瑞的海盗团又再次踏上了寻找新大陆的旅程。某天，他们在浓雾弥漫的大海中发现了一艘被遗弃的神秘船只，而在探索的过程中，为了保护遭遇危险的特瑞，林克不慎掉入了深不可测的大海。在意识渐渐远去的时候，一个神秘的声音唤醒了他，在神秘的未知小岛上，在精灵的帮助下，林克能否找到特瑞，能否回到属于自己的世界，所有的谜团都会在我们的冒险中一一揭晓……

将触控笔发挥到极至的游戏

在自家的主机上登场，如何调动现有的机能去支持，不但是对游戏本身的一种创新，而且是对主机特色亮点最好的宣传。相信在看过以下的介绍后，各位看官都会和我发出同样的感叹：“任天堂做到了！”

操作的基本：移动与战斗

游戏中指引林克前进的就是出现在前方的“精灵”，除了最原始的十字键移动操作，在屏幕上画出“精灵”的移动轨迹，林克也会紧跟其后一起行动。



▼当有敌人靠近时，“精灵”也会朝敌人所在的方向进行移动，随时注意身边的一切才能化险为夷。



▲遭遇敌人后，先发制人才能赢得更多的战机，不要犹豫，在敌人身上画出美丽的弧线吧

游戏谜题：画笔的艺术

丰富而有趣的“谜题”一直都是“《塞尔达传说》系列”最大的特色，如何利用有限的物品解决眼前的难题，在加入NDS触控笔的操作后，更让人觉得解开“谜题”本身就是一门艺术。



▶将门上五个点连接起来就会形成「沙漏」的形状，隐藏的道路也同时出现！



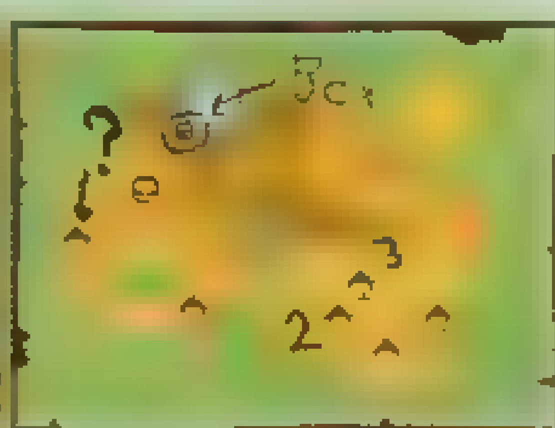
▲将“回旋标”的运动轨迹勾画出来后，按下相应的按键，远处的两个机关同时被打开。

我的地盘我做主：标记随心做

这个功能不得不赞叹游戏对玩家的贴心程度，在游戏上屏显示的地图中，玩家可以根据自己的喜好设定各种各样的标记。敌人、宝箱、可疑地点随时做到心中有数，才能使游戏有条不紊地进行下去。



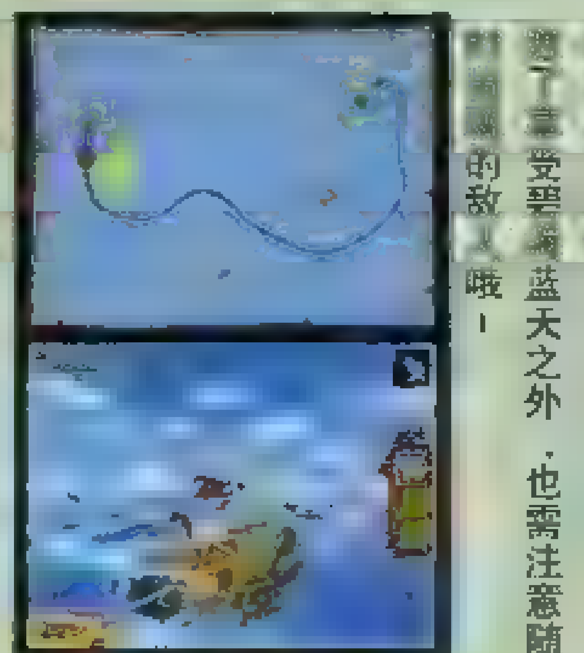
▲只要在游戏中得到与解谜相关的信息，立即在地图上画下标记，这样即使在摆脱危机后也不会忘记之前的顺序。



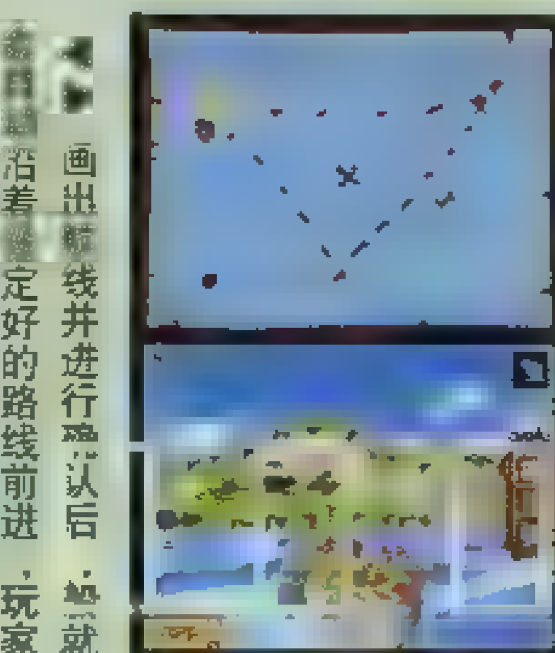
▲这不是传说中的“宝箱”吗？赶快做上记号，说不定里面有什么好东西呢！

海上旅行：为自己的道路指明方向

流落到神秘的小岛，船自然就成为了游戏重要的交通工具。在浩瀚的大海中航行，明确自己的航线比什么都来得重要，而玩家所需要做的，只是将两个地点用自己的方式连接起来。



◀▶画出航线并进行确认后，船就会自动沿着设定好的路线前进，玩家除了享受碧海蓝天之外，也需注意随时出现的敌人哦！



宿命的对决：充满魄力的BOSS战

任何一个游戏如果没有了强大的BOSS成为玩家的对手，即使有再好的画面也总会让人觉得失去了“挑战”的趣味性。在NDS双屏功能下所表现出来的BOSS战绝对不会让你失望，极具魄力的画面效果配合上独特的操作方式，时刻都会让你热血沸腾。



▶利用下方的装置，将空中的BOSS击落，然后冲上去痛扁它吧！胜利就在眼前！

对应WI-FI功能的对战模式

游戏除了正常的剧情模式，玩家还可以利用WI-FI功能在支持最多四人的对战模式中与朋友一较高下。



没有了触控笔，你还能玩吗？嘿嘿 ^0^

谁能够在最短时间内收集到最多的“能量宝石”就会赢得最后的胜利。

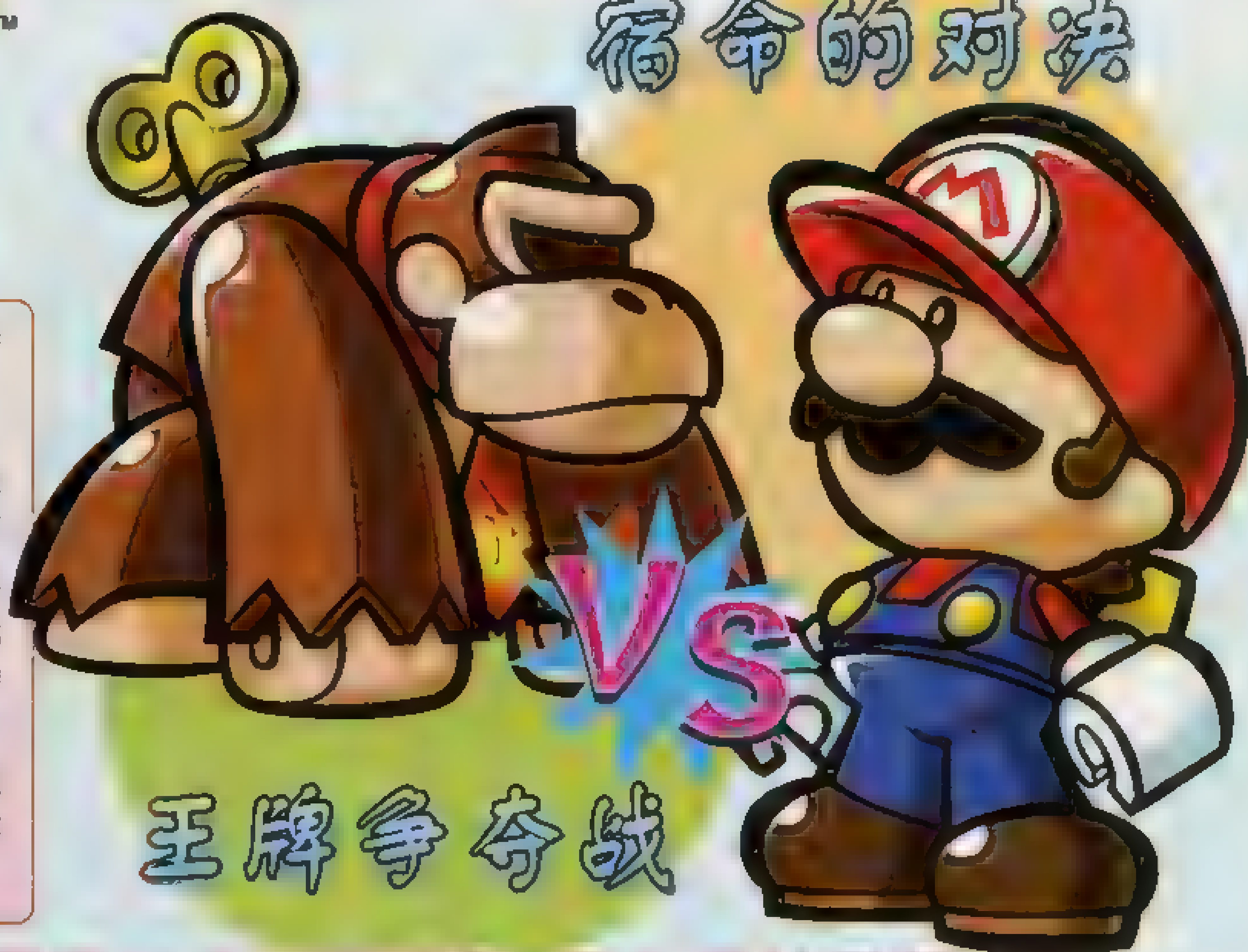


MARIO VS. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

文 雨滴

马里奥vs大金刚2：迷你马里奥的反击 Nintendo ACT
NDS 2006年9月25日

“马里奥”和“大金刚”，作为两个同样著名的角色，如果在同一个游戏里竞争，那会是什么样的局面？话说上一次的情况是马里奥打败了大金刚，将所有的迷你马里奥救出魔窟。这一次奇迹是否会重演呢？加上任天堂把造成马里奥和大金刚的交恶根源——美女波林重新请出江湖，看来这一次的玩具城将掀起一场世纪决斗！



STORY

马里奥玩具公司是一个制作玩具的大公司，它出品各种玩具——迷你大金刚、迷你碧奇公主、迷你库巴，当然，其中还有迷你马里奥。不过让马里奥玩具公司很奇怪的是，在这些玩具中，人们似乎更加青睐迷你马里奥。

马里奥玩具公司制作的这些玩具，为公司的总裁马里奥赚了很多很多钱，于是他决定为这些玩具开一个主题公园——“超级迷你马里奥公园”。

主题公园开馆的当天，马里奥邀请了很多人参加，其中就有波林和大金刚。大金刚很殷勤地向波林卖弄他的迷你大金刚玩具，但波林在仔细选择后却挑中迷你马里奥。波林的举动激怒了这只爱嫉妒的猩猩，他愤怒地破坏了这些玩具，然后把波林掠到了主题公园的最高处……

和世界玩家一起拼地图



《马里奥vs大金刚2》的世界被分割为很多地图，玩家每完成一块地图，可以通过wi-fi无线通信网络将完成的部分传到wi-fi无线网络上去。同样，玩家也可以通过wi-fi无线通信下载其他玩家上传的地图进行冒险。另外在wi-fi无线网络上，我们还可以查询其他玩家的游戏等级，以及获得只有在wi-fi无线网络中才有的特别奖励。

碧奇公主出现情敌 美女波林回归

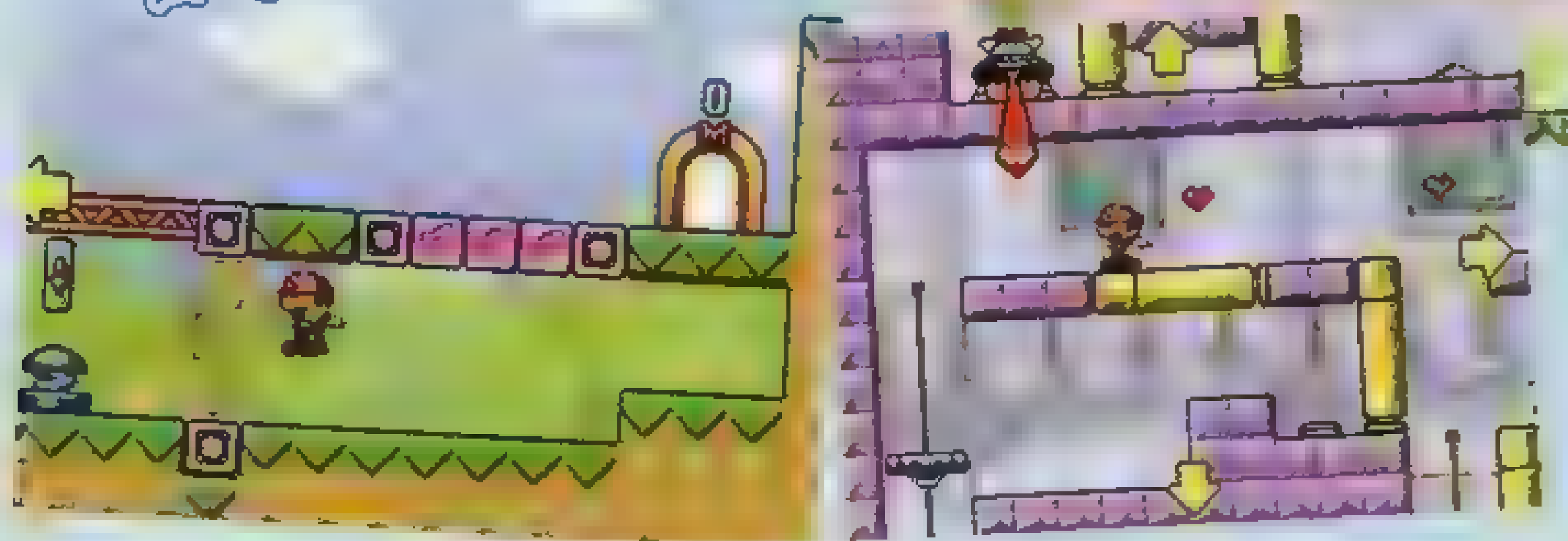
很多人会问——波林是谁？让我来告诉你吧，早在1981年、大金刚和马里奥第一次交锋的时候，美女波林就已经存在了。或者说，是波林造成了大金刚和马里奥的积怨。在最新的《马里奥vs大金刚2》里，波林依旧没有逃脱被大金刚掠走的命运。小马里奥们必须再次将她从这段错误的感情中解救出来。



▲波林在最早的游戏封面中可是金发碧眼的美女！这次碧奇公主得好好花点心思了。

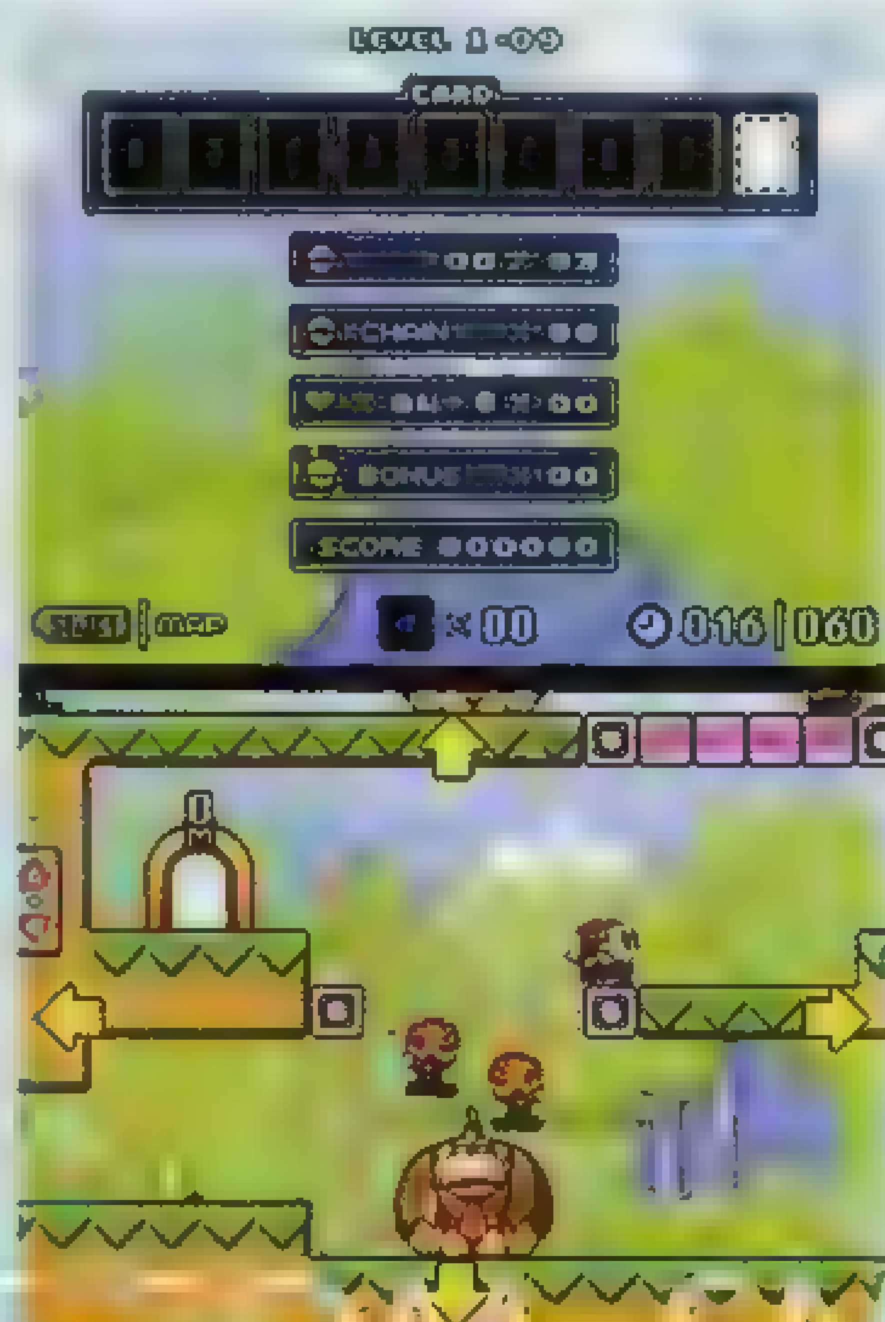
迷你马里奥的反击战

在上一作中，我们看到的是马里奥解救迷你马里奥的故事。所谓风水轮流转，这次终于轮到迷你马里奥们拯救世界了。游戏进程中，玩家可以利用触控笔指挥迷你马里奥们的行动，让他们躲过大金刚的纠缠达到目的地。随着游戏深入，迷你马里奥们会遇到各种难题和障碍，这时候就需要小马里奥们的“团结协作”了！



试玩报告

登陆于NDS的《马里奥对大金刚2》将完全使用触控笔来进行操作！这次E3上提供了多个关卡的试玩，不过由于排队人数太多，多边形不好意思霸占机台太久。从试玩的几个关卡来看，主角不再是马里奥本人，而是马里奥形象的玩偶，玩家通过笔的点触来控制它们前进后退跳跃等动作，关卡中的各种机关比如断桥传输带开关等也需要通过笔来控制，而最令人手忙“笔”乱的地方则是关卡中往往不止一个玩偶，当多个玩偶同时要控制而机关也要不断调整的时候，就需要玩家充分发挥自己的调度能力了。总之这是一个与前代感觉完全不一样的作品，非常值得期待！



▲上屏显示游戏信息，玩家将使用下屏向迷你马里奥下达指令。

YOSHI'S ISLAND 2

文 雨滴

《耀西岛》是任天堂在SFC上推出的名作。游戏里，小恐龙耀西的任务是把婴儿时期的马里奥安全送回家。游戏曾经移植过GBA版本，神游也推出过该游戏的中文版。这一次公布的《耀西岛2》是系列的正统续作，耀西与小马里奥又会经历怎样的冒险呢？让我们拭目以待吧！

耀西岛2（暂名） Nintendo ACT
NDS

STORY

在平静的耀西岛上，孩子们一直无忧无虑地生活着。但有一天，一块神秘的大陆忽然出现在耀西岛的天空上方。随着大陆的出现，岛上学校的孩子全都无故失去了踪影。但谢天谢地的是，小马里奥、小碧奇和小金刚侥幸逃脱了这次灾难。为了追查这次意外，耀西与这三个孩子一起踏上了那片未知的大陆……

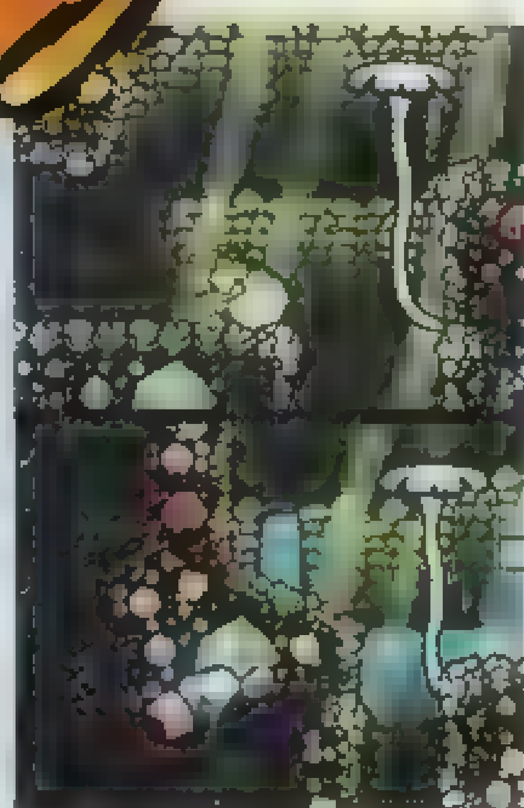
游戏看点

☆耀西可以根据骑乘者的不同而使用不同的能力，但耀西自己的能力却很薄弱。比如骑乘者为小马里奥时，耀西会拥有传统马里奥的“火焰花”能力，一路消灭怪物前进；而当小碧奇骑着耀西时，耀西能够利用小碧奇公主的阳伞在空中停留较长时间；如果是小金刚骑着耀西前进的话，那么耀西就可以利用树藤达到以前到不了的地方。



◀耀西后面拖的蛋也是它的一项特殊能力哦！这些蛋究竟有什么用呢？

★本作充分利用了NDS的双屏设计，耀西的冒险世界将用两个屏幕同时显示。这样玩家的视野将扩大一倍，局势的判断和时机的把握也会更准确。本作似乎并没有利用到NDS触摸屏的功能，《耀西岛2》只是使用了两个屏幕为我们展示更多的风景。



▲利用NDS的双屏显示玩家可以看到更多风景。



文 雨滴

星之卡比 DS（暂名） Nintendo ACT
NDS



似乎每一年的E3任天堂都不会忘了带上这只可爱的粉红色小家伙。而每次卡比的表现都会给玩家留下深刻印象。这一次，卡比不仅学会了新技能，而且还能利用NDS的机能进行通信对战。面对这次的新敌人怪盗团特洛裘，卡比究竟将展开怎样的对抗呢？

战斗大逆转

虽然老师说遇到敌人要临危不乱，但强敌把自己打得奄奄一息可就不好玩了！不过这对于卡比来说却不是什么大问题，只要卡比在濒死的时候活用下方触摸屏中，那些被泡泡包围的道具时，反败为胜可是很简单的哦！

种类繁多的迷你游戏

卡比除了与怪盗团特洛裘斗智斗勇外，闲暇时间的娱乐也十分丰富哦！玩家甚至可以与怪盗团特洛裘一起进行吃蛋糕比赛。如果手不够快的话，吃到就有可能是炸弹！另外，从画面来看，迷你游戏也可以支持多人联机。



向一切邪恶势力开炮！

新的技能

拥有能够将敌人吞到肚子里、复制敌人的技能已经不是什么新鲜事了，新一代的卡比除了以前卡比们所拥有的技能外，还可以活用NDS的触摸屏学习到新技能——吐出火焰将路边的花草树木烧焦，或者使用技能将让水结冰。学习到的技能可以通过触摸屏进行切换，使用起来十分方便。



◀面对怪盗团特洛裘对宝箱惨无人道的掠夺行为，卡比一定要为宝箱们讨回公道！



◀阻碍卡比前进的火坑可以通过技能将其熄灭。



我是家里一块砖，哪里需要哪里搬

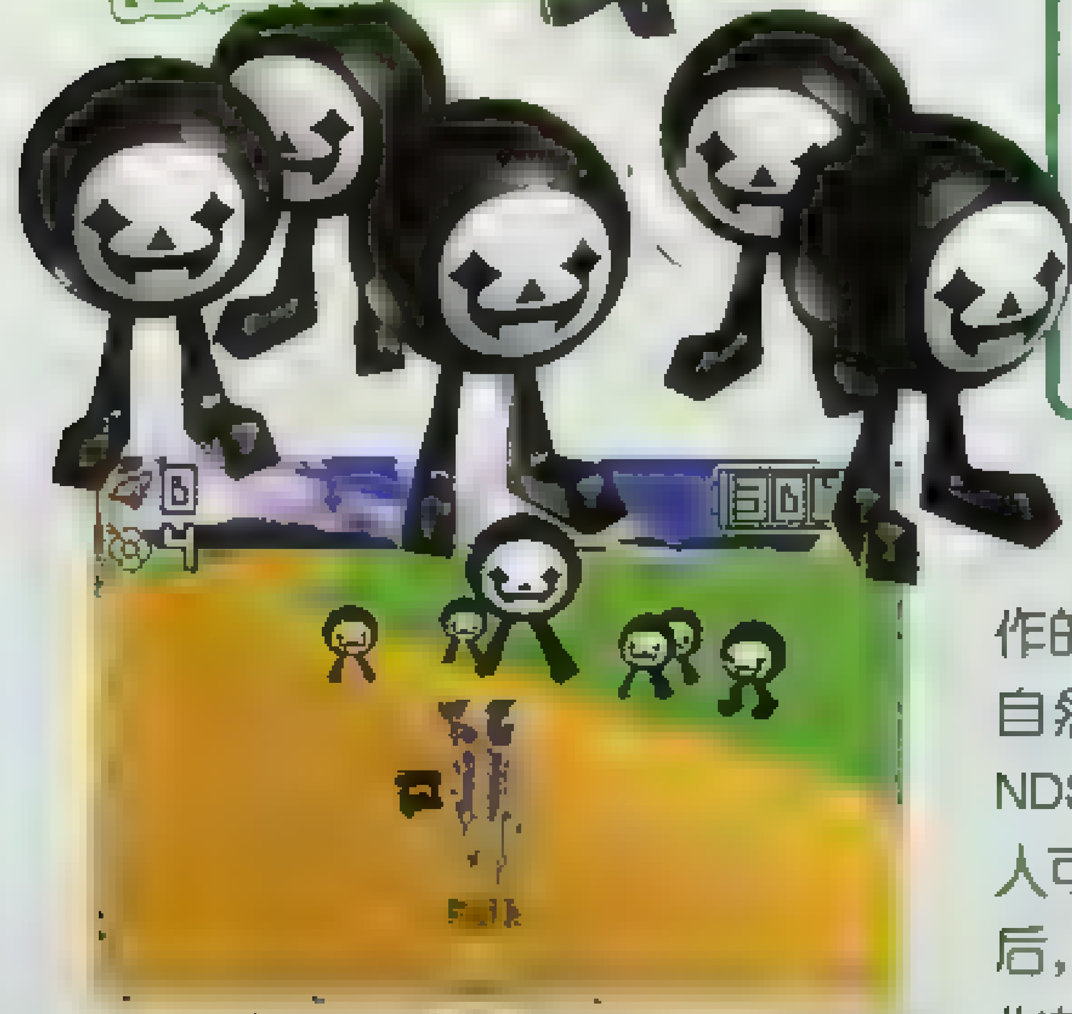
Chibi-Robo! PARK PATROL

文 雨滴

豆丁机器人 花园巡逻者	Nintendo	AVG
NDS		

还记得那个古怪的豆丁机器人吗？只有一根火柴那么高、屁股上挂一插头，为了房间的清洁四处奔波的小家伙。这次他又要在NDS上大显身手了！前作的故事里，我们的小英雄仅仅在桑德森家活动，这一次他将走出洋房，在花园中挑战神秘的邪恶势力。究竟我们的豆丁机器人将怎么解决这次危机呢？让大家一起拭目以待吧！

花朵们都成了怪物！



在神秘力量的操纵下，桑德森家的花园中的各种清洁器材全部神秘失踪！而且更让豆丁机器人头疼的是，花园里的花朵们都变成了可怕的怪物。小英雄的任务就是将花园重新打理干净，让花园里的植物重新恢复成原来的样子。利用NDS的特殊设计，豆丁机器人还能达成一些无法在NGC上办到的事情哦！



究竟怎样才能让被神秘力量操作的植物回复原样呢？豆丁机器人自然有拿手绝技——跳舞！根据NDS下方触摸屏的提示，豆丁机器人可以播放唱片载歌载舞一番。然后，你就会惊奇地发现那些被怪物化的植物都回复了原样！

生命在于舞蹈！





对于机器人来说，最痛苦的问题就是“能源”。豆丁机器人究竟怎样在没有插座的花园里工作下去呢？制作组为此特地准备了新奇的补充能源方式。而且这次他还拥有了自己的坐骑——各种玩具车，从画面上看，玩家可以使用触摸屏操作它们！驾驶着这些交通工具，豆丁机器人将上天入地无所不能！





花园小飞侠来也！

ポケットモンスター ダイヤモンド / ポケットモンスター パール

口袋妖怪 钻石 珍珠	Nintendo	RPG
NDS		

拿起手中的怪物球 展开全新的怪物收集之旅吧！

文 猫太

拥有众多FANS的“《口袋妖怪》系列”在NDS上登场啦！在新的大陆上到处展开新的物语，耐人寻味的故事情节，不断超越自己的全心挑战，永远都是那么让人热血沸腾。利用Wi-Fi功能还能随时和朋友的爱宠一较高下，对于即将到来的全民“口袋妖怪”狂潮，你准备好了吗？



本作同样存在着“双主角”的设定，无论是购买的哪个版本，在游戏开始前需要先选择男女主人公的其中一位，这样之后游戏的情节中也会存在细微的差别。不知道是否有相对应的“特定怪物”出现呢？

新大陆探密

游戏冒险被设定在一个名为“シンオウ”(希翁)的大陆上，从充满大自然气息的丛林到浪漫惬意的海滩，无一不让玩家流连往返。虽然欣赏身边的美景无可厚非，但是千万不要因此而错过强力的怪物同伴哦！

游戏的最终目的除了收集大陆上所有的怪物完成“ポケモンずかん”之外，培养属于自己的怪物并在“Pokemon League”比赛中获得冠军更是头等大事。

新怪物登场

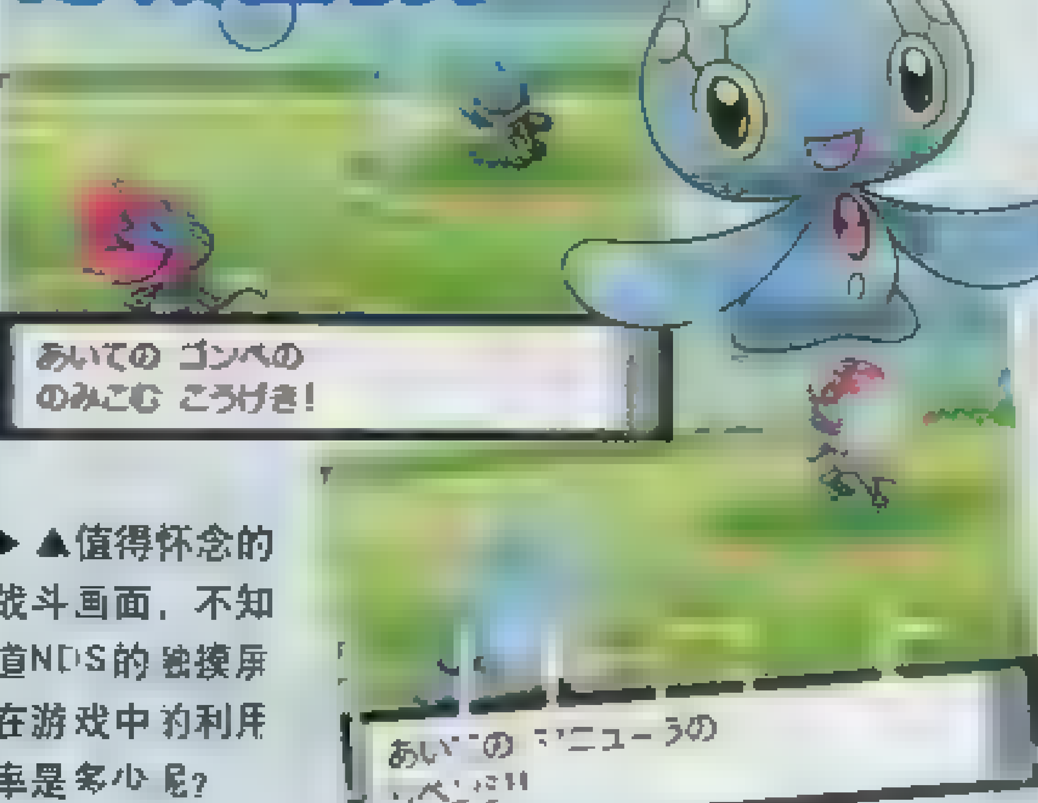
游戏的两个版本主线情节上并没有实质性的差别，惟一不同的只是某些怪物只会在某一个版本中出现，因此要想收集齐游戏中所有的怪物，只能与朋友使用“通信交换”功能才能做到！下面我们看到的就是两个版本所对应的特殊怪物。



◀ゴンベ(宫贝)，拥有特殊技能“のみこむ”，使用后可恢复自己的HP。

▶マニューラ(玛琉拉)，拥有两种形态，可在战斗中随意切换，在不同形态下所能使用的技能也会有所不同！

隐藏怪物？

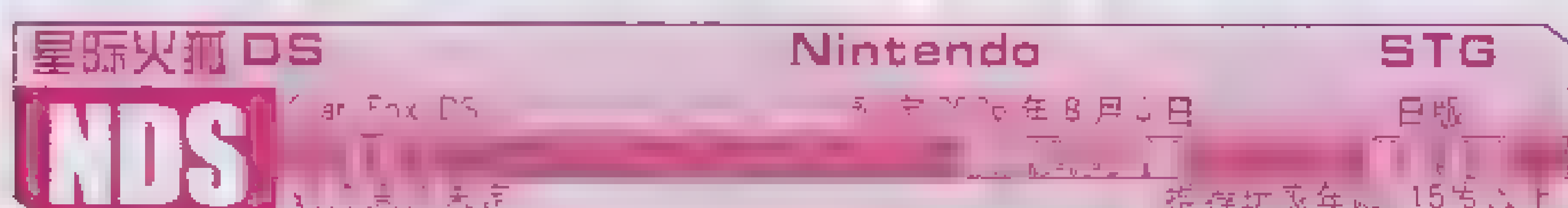


▶▲值得怀念的战斗画面，不知道NDS的触摸屏在游戏中的利用率是多少呢？

图中这只非常讨人喜爱的怪物，即使与同伴进行“通信交换”也无法获得，惟一方法就是购买将于2006年7月15日在日本上映的《剧场版口袋妖怪Advance Generation 口袋妖怪突击队与苍海王子玛娜菲》的“特别预售卷”，并在游戏中输入“预售卷”上所附带的“W Mission”字符串，这样就可接到一个特殊任务，完成后这个名为“マナフィ”(玛娜菲)的特制宠物蛋就属于你了。

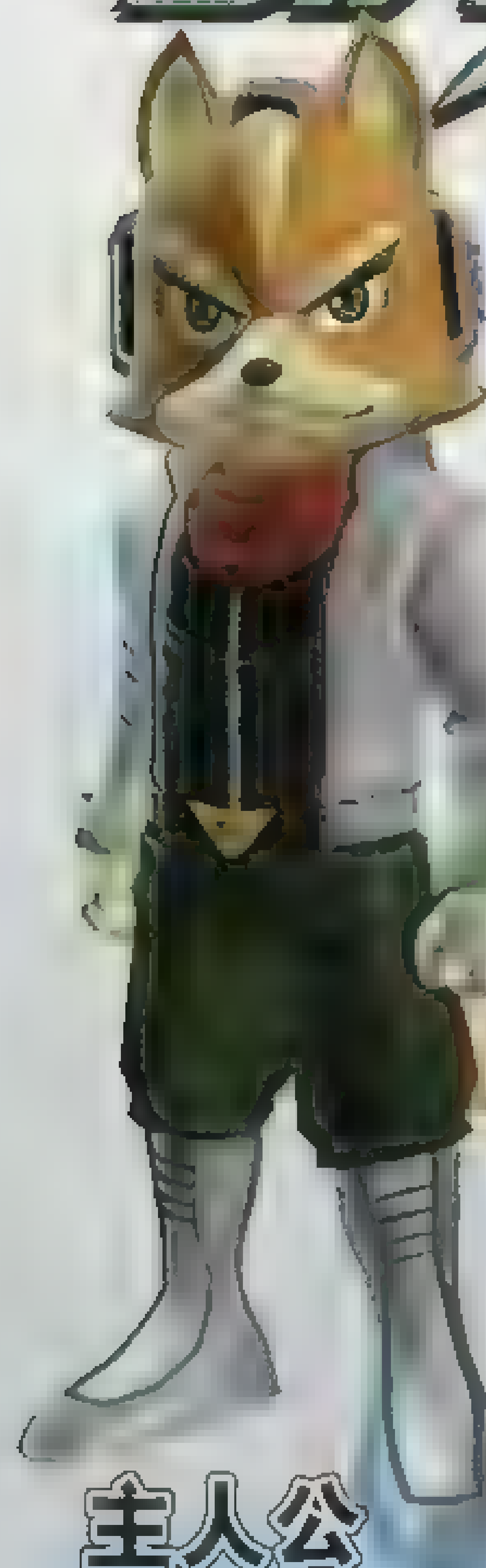
文 猫太

STARFOX DS



为了阻止新的侵略者，华丽地迎击吧！

星际火狐 DS　Nintendo　STG
NDS



著名的"Star Fox"游击队又在NDS上复活了！虽然在过去的战斗中取得光辉战绩后，大家都回归到了各自的平静生活中，但当"贝诺姆"星球再次遭到外敌入侵时，我们的勇士又再次聚集在了一起，义不容辞地担负起了守卫家园的重任，新的战斗迫在眉睫，我们的挑战也才刚刚开始……

丰富的战斗地图

整个游戏玩家需要穿梭在"莱拉斯托星系"的众多星球完成各种各样的战斗任务，在总共收录的40张战斗地图中，除了以往的同伴会加入之外，似乎还有隐藏角色登场，而与这些人物有关的故事还影响着剧情的发展，看来这次的流程会相对比较长哦！



主人公

フォックス

作为游击队"Star Fox"的队长，富有正义感，讨厌说话拐弯抹角是他最大的特点。为了赶走占领"ライラット（莱拉斯托）星系"文明都市的侵略者，我们又能在战场上看到他活跃的身影。

战斗前的准备

玩家首先要做的是为自己挑选一个合适的战机，而关于机体的详细信息都会在上屏显著的位置显示。游戏每次的任务由多个"Round"组成，每个"Round"只能设定一个目标，只有在玩家合理分配有限"Round"数的情况下，才能顺利完成最终的任务目的。接着玩家就需要先在大地图上画好前往目的地的路线，任务开始后就会自动按照此轨迹展开游戏！不知道这会不会影响特殊事件的发生呢？

战斗的不仅仅是自己

战斗要想胜利，只靠"匹夫之勇"自然是行不通的！在战况瞬息万变的浩瀚宇宙中，适时给同伴下达指令，合力消灭敌人才是上上之策。玩家和同伴之间存在着多种协力攻击，如果默契好的话，甚至还能发动威力强大的"终结技"，让眼前的敌人灰飞烟灭！





战斗评价

在每次任务中击破敌机就会获得"Star"奖励，累计后的奖励、击破数、剩余时间对最终评价的影响现在还不明了，可能也会存在多样的收集要素。

CUSTOM ROBO ARENA

将自己所收集的零件组合起来打造属于自己的机器人，想必是很多机器人迷心中的梦想吧！本作除"剧情模式"能够收集到功能各异的零件之外，利用NDS特有的Wi-Fi无线连机功能，你还可以和身边的朋友随时展开"一对一"的PK赛，为争夺能力更强大的零件一决雌雄！

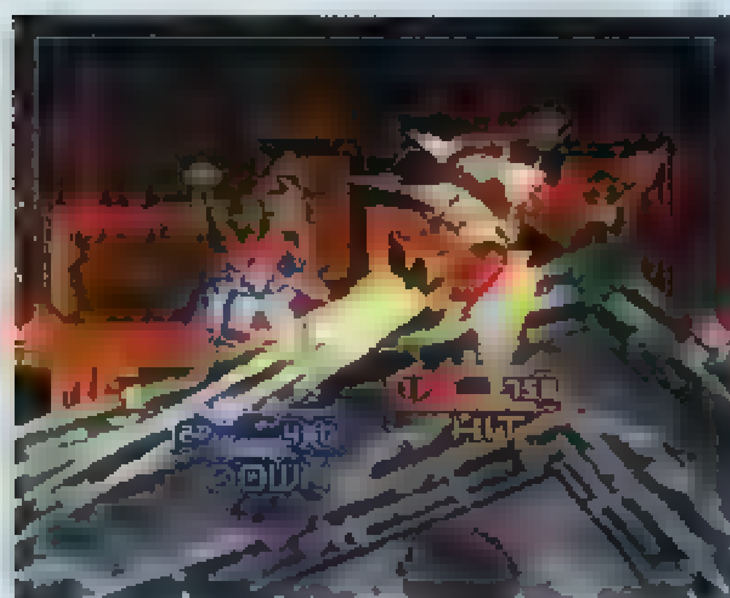
文 猫太

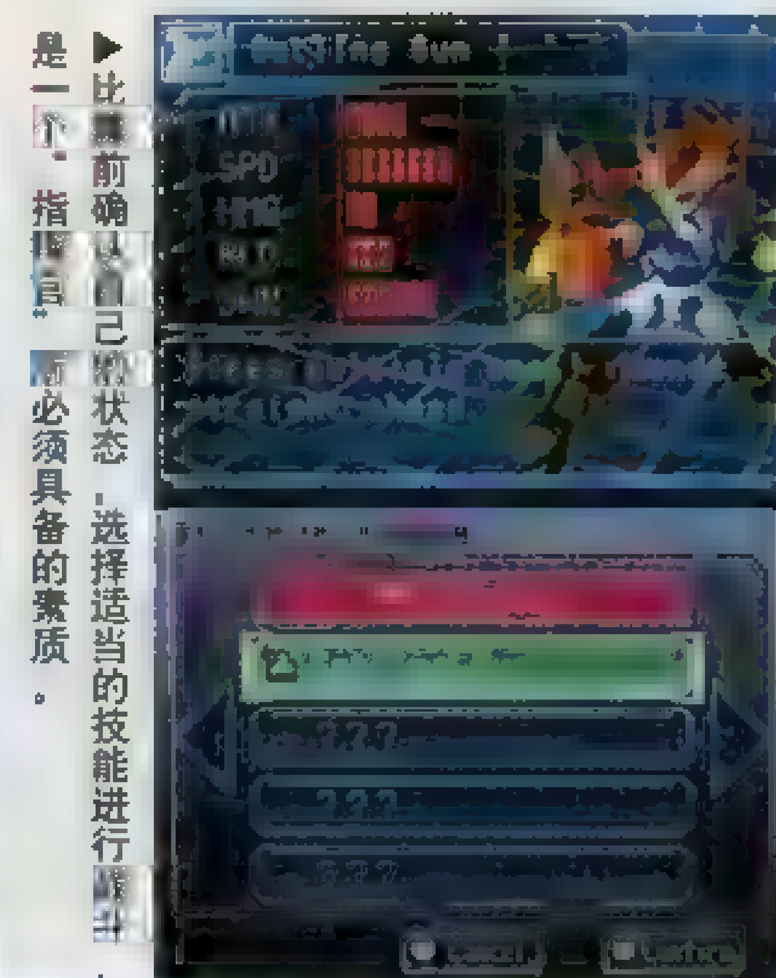
自制机器人竞技场　Nintendo　A·RPG
NDS　Custom Robo Arena

STORY

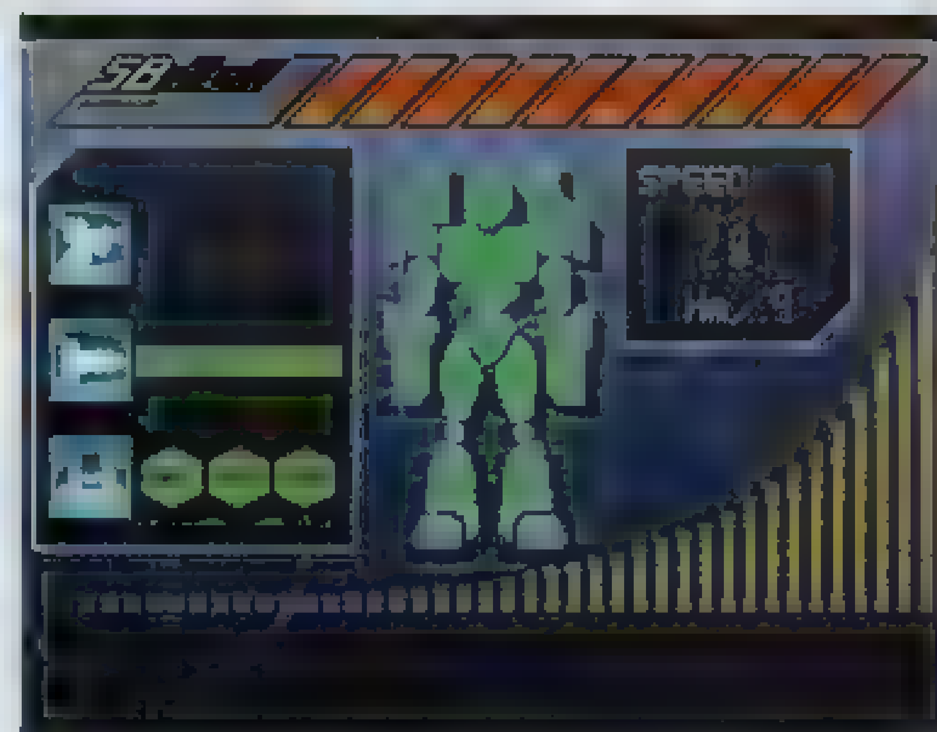
在不远的未来，人类在思想上越来越依赖利用科技所创造出来的机器人，并让它们从事着各种危险的工作，例如深海研究、灾难救援、外星球探索等等。在机器人被广泛运用的日子里，同样也兴起了一个最受欢迎的运动：Holosseums。看着场上互相战斗的机器人最终支离破碎，人类的思想似乎已经陷入了病态。而犯罪分子也开始利用这些看似不起眼的机器人从事着不可告人的活动，社会在堕落的同时，危机也渐渐地逼近。

一个少年转校到了一个新的学校，在那里他遇见了一个名为Saki(沙淇)的少女，她曾经在Holosseums比赛中和自己的哥哥合作得到过冠军的头衔，现在她也正在寻找自己最新的合作伙伴。因为在比赛中光有战斗技巧的机器人是远远不够的，只有找到合适的"指挥官"去发号施令才能在战斗中无往不利。很明显，她在这个少年的身上发现了这种所谓的"天赋"，当少年和她成为同伴之后，一旦揭开其身后所隐藏的秘密，他的生活也将从此发生改变……





▶比赛前确认自己的状态，选择适当的技能进行战斗，是一个"指挥官"所必须具备的素质。



▲战斗中下屏会显示当前机器人各部位的具体损伤情况，满足特定的条件使用触控笔点击身上的部位，会发动特定的攻击哦！



▲当自己的弹药耗尽后只会被动挨打，因此不要无谓的浪费子弹，迅速的结束战斗才是明智的选择。



◀发动特殊攻击时的机器人的特写画面，NDS的双屏显示起来似乎感觉机器人变得更大啦！

并肩作战吧！再闯恶魔城！

从GBA到NDS，从《晓月》到《苍月》，《恶魔城》的每款掌机作品都让人爱不释手。除了拥有丰富的收集要素外，从《晓月》的卡片系统到《苍月》的灵魂系统，每一作的战斗系统都很独特而趣味十足。本次在E3上公布的新作《废墟肖像》同样没有令我们失望，在本系列作品中首次出现的双人战斗系统实在让人眼前一亮。玩家能在游戏中自由地在两名主角之间进行切换操作，还能使出魄力十足的二人合体技。此外，Konami还透露本作将会有隐藏的多人游戏模式，光是这一点就值得众多《恶魔城》支持者期待了。

文 猫太

Castlevania Portrait of Ruin

恶魔城 废墟肖像	Konami	A·RPG
NDS	Castlevania Portrait of Ruin	

新人物 新故事 新时代



本作的时代被设定在混乱的二战时期，两位吸血鬼姐妹企图利用战场上的亡魂让邪恶的德古拉伯爵复活。我们的主角吸血鬼猎人乔纳森与女魔法师夏洛特为了救世界于危难之中而踏上了征途。两名主角各有所长，乔纳森善用武器，除了主武器鞭子外，他还能使用回旋镖、手雷等辅助武器进行战斗；夏洛特则长于使用魔法，她拥有在瞬间消灭屏幕内所有敌人的力量。



夏洛特·欧琳
Charlotte Orlean



乔纳森·莫里斯
Jonathan Morris

双人战斗 双倍快感

如果大家愿意的话，可让本作的两名主角同时出现在屏幕当中，这种设定在《恶魔城》系列中还是首次出现。在操作乔纳森作战时，夏洛特也会跟在他身后协助他战斗，游戏的某些机关亦需要合二人之力才能开启。不仅如此，我们还可以任意地在两个人物之间切换操作，利用两人不同的特性就能应付不同的战斗。另外，两名主角还能合力使出华丽的召唤攻击，虽然在E3上我们只看到了雷系的召唤攻击，但相信在正式的游戏中会有更多、更强大、更华丽的合体技。

▼本作增加了不少像沙漠、废弃都市这样的室外场景。



▼雷系的召唤攻击能对屏幕内的所有敌人造成不小的伤害。



▲对比起人气极高的《MGS4》，试玩《恶魔城》的美国玩家并不多。

现场试玩感受

本作的操作手感与前作大致相同，给人很熟悉的感觉。虽说采用了3D的背景，但在实际游戏中却没能给人深刻的印象，反倒是游戏的某些战斗效果比起前作华丽了不少。本作的场景比前作丰富，埃及的沙漠、欧洲的街道给人耳目一新的感觉。前作标志性的灵魂系统被本作的双人战斗系统所取代，能自由地使用两位主角实在让游戏增色不少。两名主角都十分有个性，以武器为主与以魔法为主的作战方式有很大的区别。在游戏中还可以把同伴召唤出来协助自己战斗，但由于两人的生命值与魔法值是共用的，由电脑控制的角色有可能让玩家陷入苦战。



LUNAR KNIGHTS

对于小岛秀夫这个满脑子主意的家伙而言，《我们的太阳》这个游戏估计是他夏天躺在榻榻米上看着天上那耀眼的太阳时的突发奇想。利用真实的阳光，这就是这款游戏最核心的东西。当然，如果真要让你待在阳光下玩这个游戏，估计游戏才开始你就已经中暑送医院了。所以，我们的小岛先生又开始开动他那颗神奇的脑袋瓜子，既然在实际的阳光下玩有些不现实，那么我们就在游戏中虚拟一个。没错，这款《月之骑士》（日版暂名为《我们的太阳》）里就有一个虚拟的太阳，虽然大家还是可以插上GBA《我们的太阳》的卡带到阳光下去找罪受。

文 | 狮魔天使

月之骑士	Konami	A·RPG
NDS		

日之曙光，月之暗面

首先，很遗憾地告诉大家，这次游戏的主角不再是我们亲爱的强哥，而是另外两位新人，别问我为什么游戏里看上去那么像，我只能说那都是点阵图，没区别是很正常的。这次的主角一个叫阿隆一个叫鲁缇安，在游戏时可以随时切换他们出来进行游戏。游戏中的气候对我们的主人公可是有影响的，在NDS的上屏幕上会显示出气候、时间、湿度、温度、风速等资料，当我们按下蓄力的按键蓄力时能量槽就会增加，当处于白天时，阿隆的太阳槽就会增加，鲁缇安的月亮槽就会增加。看明白了吧，我们的主人公可是分白天与黑夜的哦，不再像以前那样只会在白天里拉风啦。当能量槽蓄满时主人公就会变身了，阿隆的变身攻击是光属性的四周打击型技巧，鲁缇安则变身为吸血鬼对敌人进行吸血攻击。怎么样，听上去够帅吧？



▲鲁缇安需要的是月亮的力量，两个主角用不同的能力，而且可以随时切换，这样的设计的确很体贴。

多元化的战斗

既然游戏出在NDS上，那么不用上NDS的触摸屏那就太浪费资源了，《月之骑士》当然会利用每一个能利用的东西，在《月之骑士》的战斗中大家可以用触控笔画龙卷风，可以在一些地狱般的山洞里来回画让山洞里的岩石塌方，让岩浆地带的地上冒出火柱，这些变化给战斗带来了更多的变数，也让战斗变得更加有趣。另外，游戏还华丽地借鉴了《星际火狐》的一个要素，那就是飞行设计，在一个3D空间内驾驶飞船，而操作飞船的移动靠触控笔，打障碍物居然要用触控笔去点，啊啊，看来蛮刺激的哟



▲游戏中的武器种类这次也增加了不少，阿隆手上的那把散弹枪是不是很酷呢？

▼射击场景是用3D做的，而且怎么看都像是《星际火狐》的翻版。



文 多边形　摄影 多边形

比尔·盖茨：Live战略才是重中之重！

亲历 微软E3展前发布会





比尔·盖茨 出场之前

今年微软的E3展前发布会改在了位于好莱坞星光大道的中国大剧院旁，这倒也方便了不少刚刚在隔壁的柯达大剧院参加完任天堂新闻发布会的记者(比如我们)可以顺路就参加。不过今年微软的安检特别严格，对于参加人数也做了相应限制，比起以往他来者不拒的态度有了很大改变，这让很多排队等候却被告知无法进场的记者大为不满。而我们一行人则非常幸运地成为了最后一批入场的观众，在询问相关工作人员之后才得知，原来今天微软创始人比尔·盖茨先生来到了发布会现场并将发表演讲，安检级别一下子提升到了与总统出现在公共场合一样的高度。

与昨天索尼拖延了50分钟才开始发布会相比，今天的两家发布会都准时了许多。11点30分，Microsoft E3 Press Conference正式开始，能容纳2200名观众的大厅内座无虚席，甚至连门厅走廊的位置，也安排了数个大屏幕以供无法入场的观众观看。

大厅的灯光黯淡下来之后，原以为主持人会登场，谁知道大屏幕上直接就上演了《战争机器》的新Trailer！一段令人热血沸腾的影像一下子把全场观众的情绪调动起来了，老美表达喜好的方式也十分直接：尖叫、口哨、掌声此起彼伏，堪比去年我们在影院看《星球大战》时的热闹场景了，整整15分钟的演示将整个发布会从一开始就带入了高潮部分。

影片结束之后，彼得·摩尔登场了。这位可爱的老头儿上来先给大家开了个玩笑，在谈及X360的覆盖面时，他说“我们在这个星球上惟一无法投放X360主机的位置只有这里了”，屏幕上出现的是著名的“51区”的地图(美国的军事基地，以盛传关押着外星人而闻名)，观众们哄笑一片。

彼得·摩尔说至今年3月为止，每卖出一台X360主机就有4.5份游戏软件以及周边配件被同时售出，这是目前为止所有主机里面销售情况最好的。根据微软的预计，到今年底为止，Xbox Live注册用户将达到六百万，彼得·摩尔随即宣布包括世嘉、Namco、Konami、Midway等厂商将为Xbox Live提供更多的经典游戏服务，其中包括《魂斗罗》、《吃豆人》、《终极真人快打3》、《大蜜蜂》等经典名作，而且这些游戏都将以HD素质重现于Xbox Live上。(大家想象一下，HD素质的FC画面的《魂斗罗》……呃……更清晰的马赛克么 [illegible]b)其中彼得·摩尔重点介绍了世嘉公司的《Lumines Live!》，看得出老美对这个游戏还是很喜欢的，不过我觉得他们的欢呼声似乎是给了在游戏背景上演唱的麦当娜，是的，《Lumines Live!》将由华纳唱片提供特别支持，收录了旗下多位著名歌手的名曲MTV，并都将以HD素质放送。

接下来大屏幕上又播放了一堆新作的影像，足有24款，其中比较受欢迎的有《失落的星球》(雪地效果太出色了)、《超人》(令老美又一次大呼小叫)、《中土之战2》(《指环王》系列的，老美能不喜欢么)、《麦登橄榄球》(老美兴奋得不行，我们一点感觉都没有-[illegible]-b)、《NHL 2K7》(同上)、《丧尸围城》(血腥程度令老美都咂舌)以及刚刚播放过15分钟的《战争机器》(不知道干嘛又放一次，不过时间很短)，其他名作还包括《乒乓球》(RockStar出品的那个)、《Moto GP 06》、《索尼克》(也是很受老美喜爱的)、《赋法战争》以及《九十九夜》等。

随后重点介绍了即将登场的几部重头作品，首先是《神鬼寓言2》，虽然只有短短的一段CG影像，但是老美似乎对这个游戏颇有好感。其后是即将在今年秋季发售的《飞驰竞速2》，所演示的一段CG很有创意，镜头从飞驰的车外开始，然后深入到赛车内部，推进到几乎每一颗螺丝的地步，然后又把镜头拉出来，这时整个环境已经发生了变化，赛车也经过了改装，这段影像的意思大概是说本作将细致程度扩展到了赛车内部零配件的地步。本作将支持最多12个玩家通过[illegible]对战，并且[illegible]“Xbox Li[illegible] V[illegible]sio[illegible]”的X3[illegible]0[illegible]像头。紧接着登场的是坂口博信的《蓝龙》，这游戏自公布至今差不多有[illegible]年的时间了吧？到现在居然还是一段CG影像，但是它“居然”

敢宣布游戏将在今年年底在日本发售。之后便是育碧的《分裂细胞：双重间谍》，这可是完全由育碧上海设计制作的哦！画面效果非常出色，真正的次世代级别，游戏将于今年9月登陆X360。

游戏介绍告一段落，彼得·摩尔告诉大家以上游戏影像以及部分试玩版都会在Xbox Live上提供免费下载。之后彼得·摩尔介绍了三款X360的新硬件周边，最引人注目的无疑是传闻已久的X360专用HD-DVD Player，这表明微软将坚定地支持HD-DVD阵营，该装置将在今年年底发售，同时发卖的还有一批HD-DVD影碟，至于以后会不会有HD-DVD格式的X360游戏出现，彼得·摩尔没有给出正面答案。另外两款周边是一款支持力回馈的X360专用无线(注意是无线哦！)方向盘和X360专用无线耳机，它们都将在今年年底发售。



微软 领跑次世代

06 次世代报道

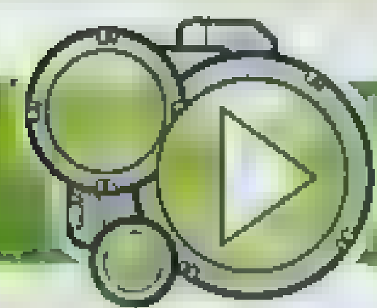
之后便上演了发布会目前为止最重头的一段。彼得·摩尔先是宣布"接下来我们将要公布的一款作品是这个传奇系列的最新作品"，这时台下的观众开始有些骚动，大概都以为是《光环3》要登场了，我身边一名来自法国的同行一边扶着摄像机嘴里面还不停的小声叨唠"Halo、Halo、Halo……"。彼得·摩尔接着说"这个游戏令我有些兴奋，我太热了"，然后把外套脱掉，露出里面绿色的短袖衬衫，引起观众的一阵喧哗，因为在2004年的E3上就是以几乎相同的开场揭开了《光环2》的大幕。接下来彼得·摩尔的话则开始让观众大呼小叫起来，"大家应该记得我右臂上的这个纹身吧？"说着拉起右臂的袖口，露出前年刺上去的"11月《光环2》"的纹身，这下子全场炸了锅，掌声尖叫乱成一片。彼得·摩尔有意在这里停顿了一下，享受了一下观众的欢呼，然后接着说，"那么你们猜猜我的左臂上今年刺的什么？"，随即慢慢地拉起左臂的袖口，在观众轰声雷动的叫喊中，《Grand Theft Auto 4》的LOGO同时出现在他的左臂和大屏幕上！观众有那么不可察觉的一瞬间的寂静(大概是因为出现的不是大家期望的《光环3》)，继而爆发出更大的掌声和欢呼声，因为即使不是《光环3》，这个金字招牌在美国玩家心中也绝对占有不可动摇的地位，Xbox玩家再也不用羡慕PS玩家可以优先独享"《GTA》系列"新作了，虽然在现场没有公布哪怕一张游戏图片，但是彼得·摩尔却宣布了游戏的发售日——2007年10月16日，不过彼得没有提到本作是否为X360独占作品。

接下来整个发布会的话题开始慢慢往PC上转移，比如演示的目前为止最强画面效果FPS作品《CRYSIS》就是只宣布了PC平台，游戏中印象最深刻的莫过于丛林的一段枪战，画面上那逼真的丛林效果令人叹为观止，这是迄今为止所有游戏中对丛林描绘得最为真实的，我怀疑这游戏不是地球上的显卡能运行的。

随后还演示了运行在Windows Vista上的《微软模拟飞行X》，以及即将发布的DirectX 10，彼得说在微软构建的开发平台上，X360游戏和PC游戏将很容易互相移植以及同步开发，而发售刚刚三周的《上古卷轴IV：湮灭》在两个平台上一共销售了一百七十万份，是目前为止销售速度最快的X360游戏。另外彼得还宣布了一款叫做《ShadowRun》的PC游戏，这款由Fasa Studio开发的FPS游戏将在2007年一月与Windows Vista一同发售。



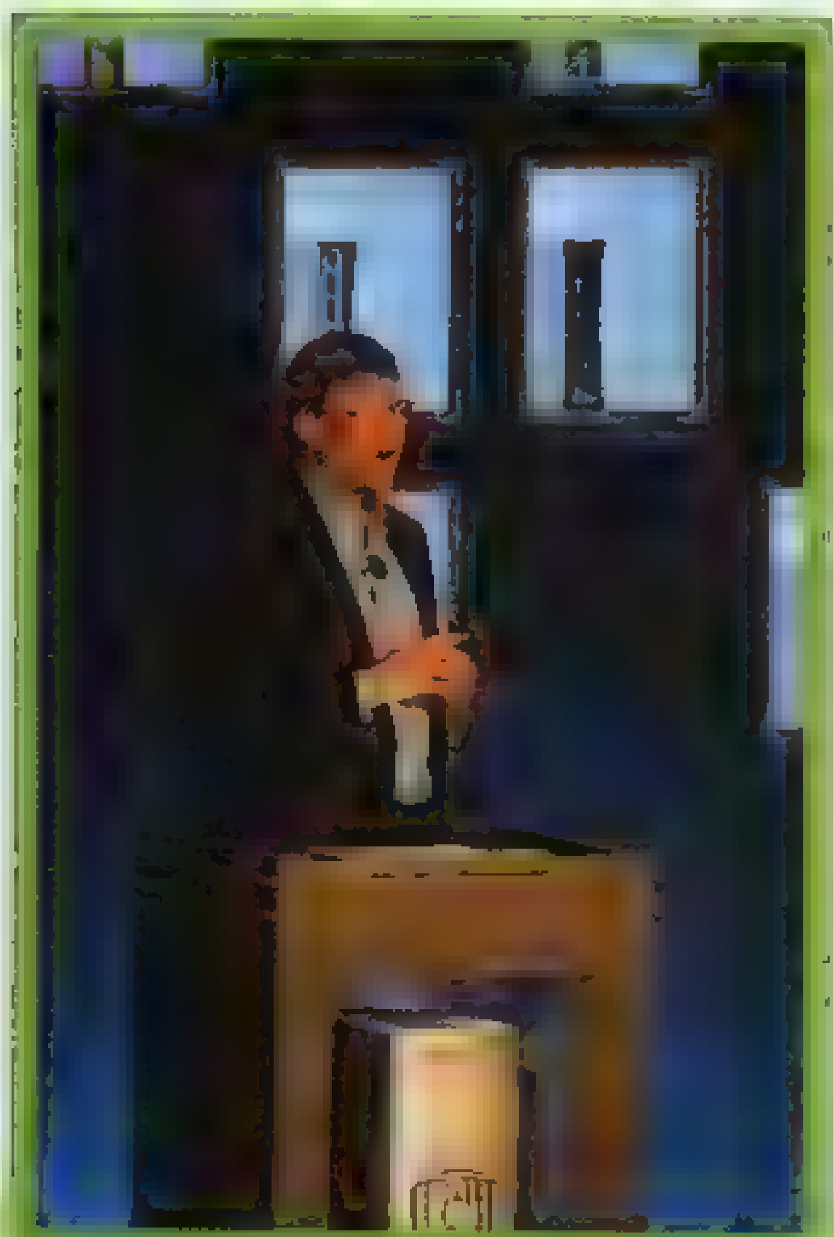




比尔·盖茨出场之后

比尔·盖茨登场之后，老美的掌声持续数分钟之久，在比尔长达半个小时的演说过程中，闪光灯更是再也没停过，足见他在美国人心目中的分量。

不过从另外一个角度来说，比尔上来之后，对于很多和我一样的电视游戏记者来说，便有些无关大局了，因为比尔所介绍的重点在于：第一、PC for Windows，微软要把即将发售的新一代操作系统Windows Vista作为和X360同样重要的游戏娱乐平台来经营，DirectX 10将给予这个平台足够的动力；第二、就是将随着Vista的发售而推出的Live Anywhere计划，这个计划将涵盖平日生活的全部方方面面，而不仅仅是一个娱乐项目，但是关于在游戏娱乐项目方面所要实现的效果，比尔举了个例子，他说自己是一个十足的《哥谭赛车计划3》迷，那么在Live Anywhere计划实施以后，他可以通过在使用Windows Mobile 5.0操作系统的智能手机上接收的游戏优惠券来选定可以在《PGR3》中使用的车辆，然后将资料下载到使用了Windows Vista操作系统并安装了专用互动软件的PC上对车辆进行个性化改造，然后在X360上通过Xbox Live下载到游戏的车库中进行驾驶，而这三者之间的连动只需要建立一个属于你自己的Live passport帐号就可以进行，而有关你帐号的任何信息变动都将实时在三个完全不相干的平台之间同步更新，而且你无论在哪个平台登陆你的帐号都可以共享同一个"游戏标签(game tag)"以及你所有的好友列表，这被称作"交叉平台兼容(cross · platform capability)"。听起来是一个很让人兴奋的计划。





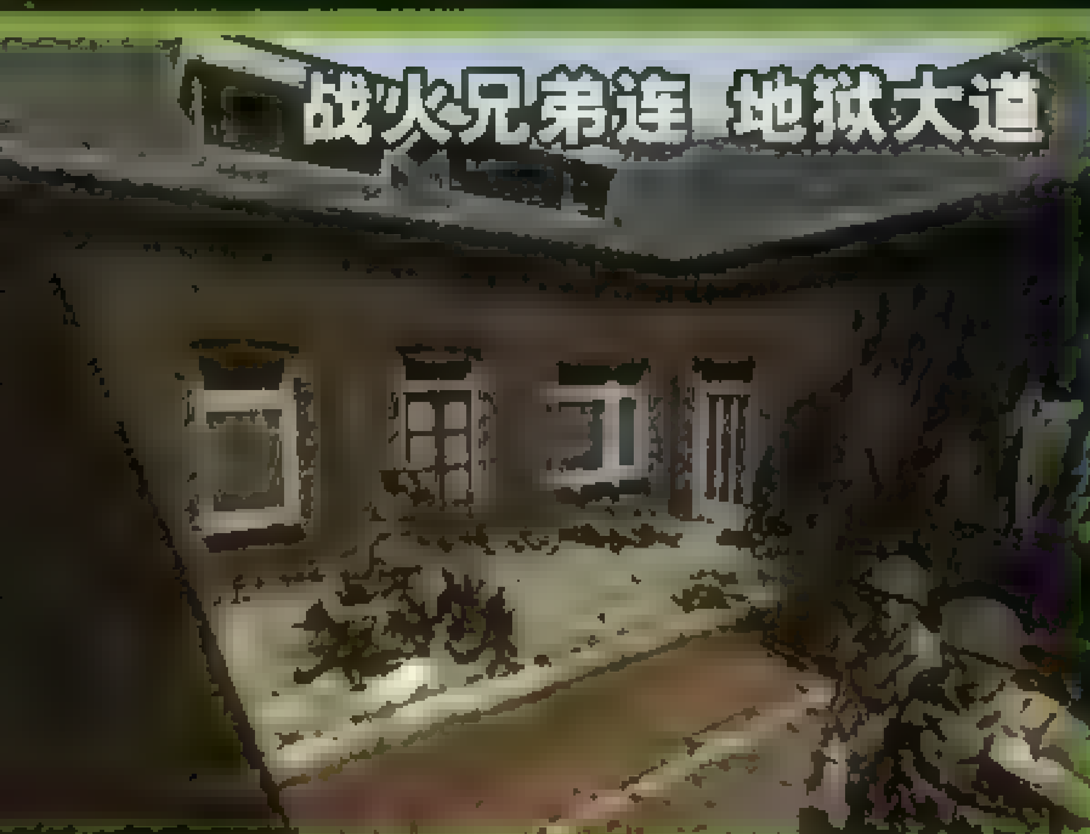
这段演讲显示了比尔·盖茨决心一统游戏平台的雄心，他将利用任天堂和索尼所绝对不具有的PC操作系统垄断优势，在给予玩家最大活动空间的同时将自己的竞争对手逼到角落，最终取得全面的胜利。

彼得·摩尔最后发表了一段豪言壮语，X360在它的竞争对手发卖的时候，销量要领先它们至少一百万台，而到今年年底为止，至少还有160款新作将逐步发卖，这都是X360的绝对优势。就在大家以为发布会即将结束的时候，彼得和比尔在退场之前提醒大家，发布会将在一段"令人惊艳的影像"之后结束，随即这两位退场。大屏幕上终于上演了大家期盼的《光环3》，虽然只是短短的几分钟的CG动画，也足够让老美兴奋半天。影片最后揭示了游戏的发售日……2007年，而且没有具体日期，看来我们还需要等待足够多的时间。

至此整个发布会全部结束，短暂而不失精彩，不过我们可没有什么时间在这里去回味什么，因为我们还要马上赶到洛杉矶市中心的公共图书馆去参加在那里举行的Konami E3展前新闻发布会。




光环3


战火兄弟连 地狱大道


薄雾


MotoGP 06

次世代先行者预言：2007结束战斗

文 ACE飞行员

接……当所有人等待着微软发布会一开始的那段教条……的演讲时，大屏幕上却闪现出《战争机器》最新的宣传片，接下来更是一段长达6分钟的《战争机器》实际试玩演示。在一片热烈的掌声……微软全球市场部副总裁彼得·摩尔这才缓缓登场……摩尔所说的每一句话都比任何时候来得有分量，因为他已经……



光环

Halo3

X360 预定2007年发售 FPS

《光环3》作为X360最重的一个筹码，直到微软发布会最后才被比尔·盖茨和彼得·摩尔联手请出来。我们又一次看到了士官长，这次他从荒凉的地平线尽头缓缓走过来。据微软方面宣称，该视频完全是依靠X360即时演算出来的。该演示强劲之处在于展示了X360强大的粒子效果，这对表现游戏中诸如爆炸，浓烟等场面具有至关重要的作用。这种效果超过了迄今公布的所有X360游戏。现在微软是不会让《光环3》过分曝光的，他在进一步调动玩家的情绪，我们这次看到的《光环3》仅仅只是管中窥豹。宣传片最后出现一排耐人寻味的标语：2007 finish the fight。2007年结束战斗，这难道就是微软的预言吗？

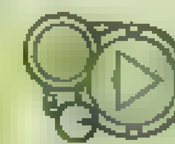


MotoGP 06

MotoGP 06

X360 THQ 2006年6月14日 RAC

本作同样由前作的Climax Studios负责开发。由THQ代理发行的"《MotoGP》系列"在欧美一直具有较高的人气，前作《MotoGP 3》对应Xbox平台，而《MotoGP 06》只对应X360平台。这是一款相当用心的作品，制作小组不单单在游戏场景上下功夫，所有游戏模型完全针对X360来重新制作，而且在音效上也是尽善尽美，光是录制音效就花去了6个月的时间，这样才做到了不同车种不同声音的逼真效果。游戏采用了全新的渲染系统，视觉效果也远远超过了前做。希望购买这款游戏的玩家注意了，本作对操作有一定的要求，上手不会太容易。



战火兄弟连 地狱大道

Brothers In Arms Hell's Highway

UBI与Gearbox Software工作室联合打造的二战题材的FPS游戏，采用目前业界最先进的虚幻引擎3开发，画面质量完全达到了次世代的水准。游戏将玩家带入到二战中最大的空降行动——市场花园行动中，玩家将带领Matt Baker、Joe Hartsock以及101空降师的其他弟兄为开辟"地狱大道"而战。游戏在环境互动方面

又有了显著的提升。在任务设置以及突发事件上，本作都有极为细腻的刻画，很多元素都来源于历史的真实事件。最大可能的还原历史是这类游戏共同的挑战。本作也将会推出PS3版。



薄雾

HAZE

X360 Ubisoft FPS

本作是Ubisoft的全新作品，由曾经推出"《时空分裂者》系列"的FreeRadical负责开发工作。据悉，《薄雾》将使用FreeRadical自行开发的全新图像引擎。此外，高级的AI系统以及非常真实的物理特效也将被使用在游戏中。为了方便各平台玩家之间的互动，《薄雾》提供跨平台的连线娱乐功能，并且新颖的联线娱乐模式也将出现在这款新作中。本作将同样登陆PS3。



皮纳塔万岁

Viva Pinata

X360 Rare ETC

本作可以说是微软发布会最让人摸不着头脑的作品。皮纳塔(Pinata)是墨西哥儿童非常喜爱的一种纸人游戏，他们在具有色彩鲜艳的纸人中藏入糖果，然后参与者需要蒙上眼睛后找到并将其打破，是一种传统的游戏方式。通过本作，玩家可以随自己的喜好制作各种皮纳塔并喂养它们。皮纳塔分为雄性和雌性，它们之间能通过交配后可以生出新品种的皮纳塔。是不是很强啊？《皮纳塔万岁》是微软为了抢占年底假日旺季市场而量身打造的，把它交给Rare来开发绝对是不二的选择。另外，《皮纳塔》电影版将在2006年9月于北美放映。



黑道圣徒

Saint's Row

X360 THQ ACT

又是一款《GTA》类的跟风作品，不过有了X360这样一个次世代平台，图像的表现自然会比如今任何一款《GTA》都要强得多。综合情报来看，本作的方方面面都与《GTA：圣安德里亚斯》十分相似，你扮演一个黑帮小角色，依靠一套打砸抢的技能不断地扩大自己的地盘直到征服整个城市。游戏制作小组声称，《黑道圣徒》将营造的是一个更加自由，更加开放的世界。



神鬼寓言2

Fable 2

X360 Lionhead Studios RPG

《神鬼寓言2》在E3的亮相仅仅只有一段简短的动画，然后就再没有公布任何情报。从宣传动画的风格上我们可以感受到本作在美术风格上将会较前作有较大的改变。制作人Peter Molyneux一直守口如瓶，他仅向媒体表示：道德与情感将成为《神鬼寓言2》重要的组成部分。



飞驰竞速2

Forza Motorsport 2

X360 MS Games Studios RAC

《飞驰竞速2》这次终于被微软曝光了，但仅仅是一段CG动画而已，并没有太多实际的内容。更多的情报来自彼得·摩尔口中。他介绍说《飞驰竞速2》中至少有超过300辆的车可以被驾驶。玩家可以更加灵活的改造自己的车辆，远远超过了前做，另外本作最大允许12人在线场景比赛。据透露，游戏将会在今年圣诞节期间推出。

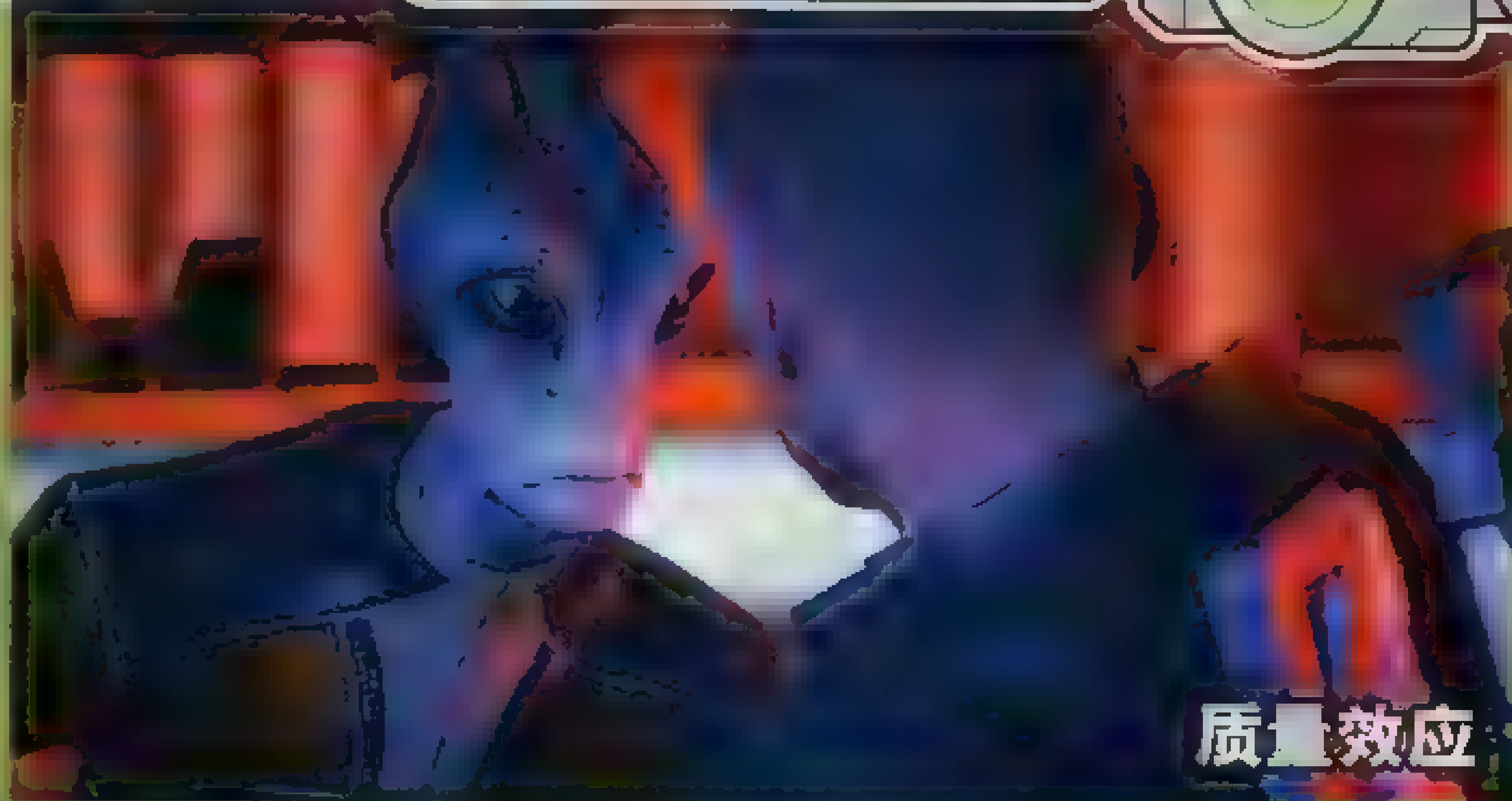


救世魔神

Too Human

X360 Silicon Knights ACT

本作的画面已经相当令人满意，就现阶段来说这种超强的场景和宏大的世界观在X360完全可以排到第一梯队。所以一经公布就吸引了大量玩家的眼球。不但是画面，游戏的手感也同样是我们关心了，本次E3上厂商终于向全球玩家提供了《救世魔神》实际的试玩。本作的操作手感只能算一般，动作缓慢，缺乏流畅感是个很明显的问题，游戏中人物偏小，缺乏魄力让我们感到比较惋惜。Silicon Knights还打算将《救世魔神》创造成一款气势恢宏的三部曲，让我们拭目以待。



质量效应



黑道圣徒



皮纳塔万岁



质量效应

Mass Effect

X360 BioWare RPG

本作由加拿大著名RPG厂商BioWare与微软共同开发，并且初步决定要将本作打造成一款三部曲式的宏篇巨著。在《质量效应》中玩家的一举一动及决定也都将影响到银河系中所有生物的命运，随时可导致"质量效应"，这就是游戏名称的由来。游戏中采的是即时小组战斗(Real-time squad based combat)模式来进行，玩家可运用即时制造的小规模队伍来执行战术战斗任务。本作堪称新形态的美式RPG的先驱。

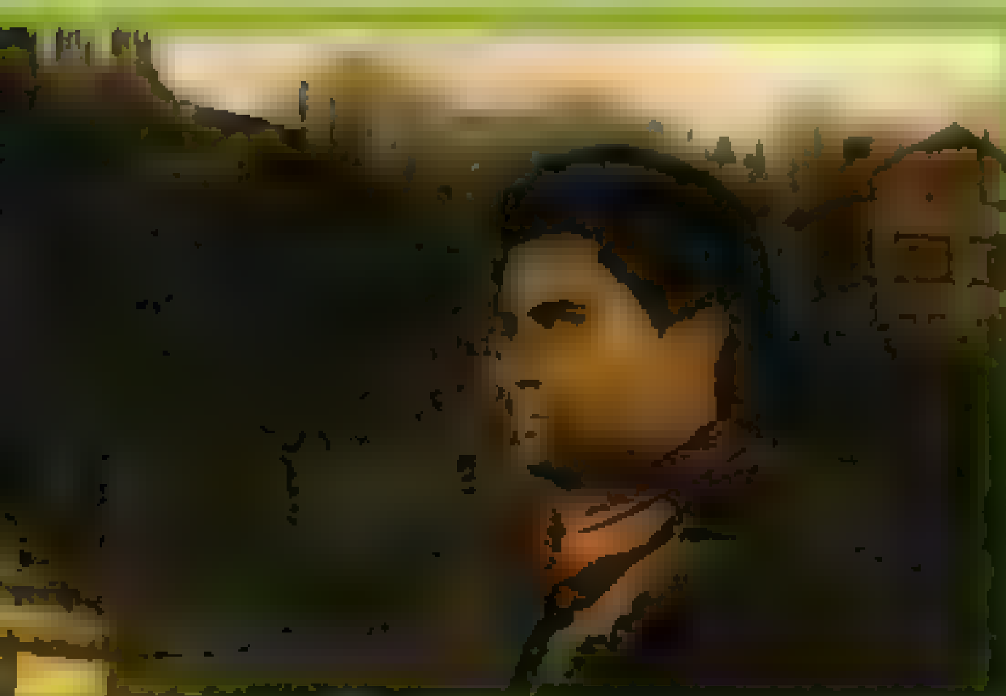


Alan Wake

Alan Wake

X360 Remedy AVG

本作主角Alan Wake是一位畅销恐怖小说作家，他最著名的作品就是一部讲述他最黑暗的噩梦的小说。在本作中，Alan Wake在小说中描写的这些噩梦全都变成了现实。Alan Wake的责任就是结束这场噩梦。游戏最大的特色就是以假乱真的光影效果和随时间更替的天气变化系统。微软表示，借助《Alan Wake》微软将把X360和Windows Vista的游戏体验推进到新的高度。



Alan Wake



飞驰竞速2





救世魔神

GEARS OF WAR

人类战士浴血厮杀 他们已经成为战争机器



战争机器	Microsoft Epic games	ACT
X360 Gears Of War	预定2006年第四季度	

文 ACE飞行员

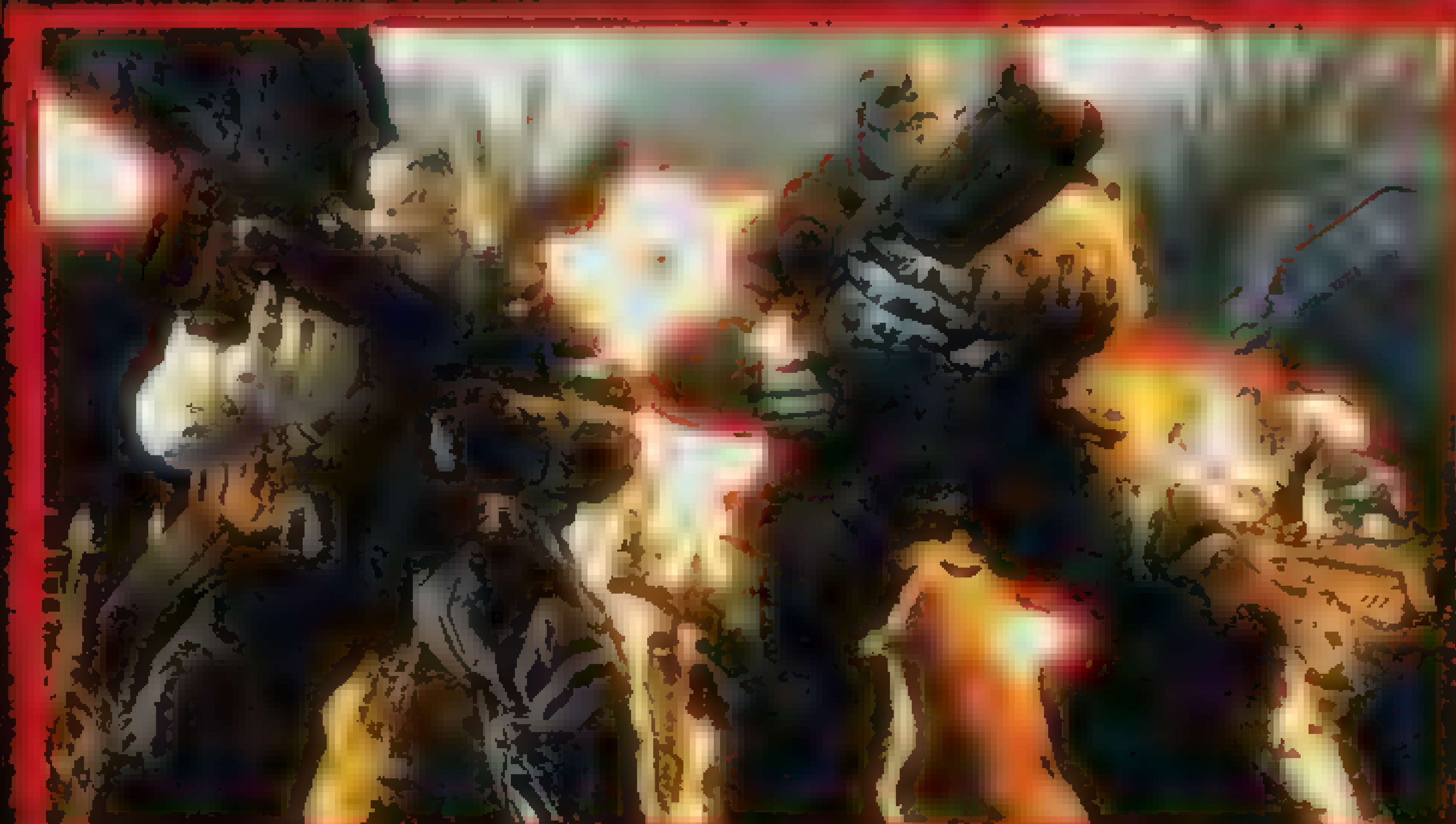
《战争机器》自从亮相之日起就受到全世界玩家的严重关注，直到现在我们也很难找到几款能够超越它的次世代游戏。《战争机器》是真正意义上的能代表高水准次世代的一线大作，有了这根新的标竿，可能我们每位玩家的眼光又会被拔高许多。不出所料，《战争机器》在2006年的E3展上依然耀眼，通过试玩更加坚定了这款游戏无限光明的前景。

Emergence Day 浮现日

这场浩劫之战发生在一个名为Sera的星球上，这是一颗与地球完全一样的行星。

战争从私有财产和阶级以来就开始了的，是一定发展阶段上的矛盾的一种最高的斗争形式。Sera星球同样经历了无数次大大小小的战争，但自从"蝗虫部落"(Locust Horde)由地壳爬出来残杀人类的那天起，战争就变成了人类为了生存权同异类进行的抗争之战。我们并不太清楚"蝗虫部落"到底是种什么生物，据科学家解释它们是生活在地下，由Sera本地生物变异而成的生物体，现在根本就无法搞清楚它们具体生活在地下哪些区域，因为它们可以从地壳任何一个区域突然钻出来屠杀人类。面对它们，我们人类并没有什么优势，由于这些异形生命体讨厌强光，这一特性对于人类可以说是一种优势。面对这次浩劫，全人类必须团结起来，因为这次地狱的大门真的被打开了……在Sera星球的历史上，人们把"蝗虫部落"第一天出现的日子称为"Emergence Day"(浮现日)。







武器系统

现在可以确定的是，游戏中玩家仅允许携带4种武器，用手柄的十字键可以进行快速的切换，角色切换武器的动作相当麻利，丝毫没有拖泥带水的感觉。游戏的每种武器都有多种用途和作战性能(包括基本的手枪和手榴弹)，对应这种武器的特殊性能，用B键就能使用。比如重型来复枪配备的电锯就可以近战时切割敌人的肉体。通过这把枪械，我们充分体验到《战争机器》血腥的一面，这样完全主义满足感一定极其符合玩家的胃口。

不断地选择掩体对于《战争机器》来说是至关重要的，完成靠着掩体的动作相当简单，只需要左摇杆就可以完成。与以往其他游戏不同的是《战争机器》在完美表现贴靠掩体这一动作的同时也充分表现出人物身体的厚重感和力量感，配合粗壮的嗓音，我们感受到的是游戏角色就是一部开足马力的战争机器。游戏手柄的A键可以配合作出各种如翻滚、奔跑等连续动作。只有在玩家停下来瞄准或缓慢移动时，屏幕上才会出现瞄准星。整个游戏的基调就是不断移动，寻找掩体，射击，再移动——如此反复，绝对不会让玩家有喘息的机会。





战争一开始 地狱便打开





显然，采用第二人称的视点是游戏开发者经过推敲后才决定采用的，这会导致画面具有一种强烈的压迫感，使得战斗比以往的FPS更加的紧张。虽然这种手足无措的感觉会加大游戏的难度，但是这么刺激你肾上腺分泌的好游戏，想必大多数玩家都不会选择放下手柄的吧。联机对战有一个很鲜明的系统，当屏幕正中间出现红色的COG标志时说明你快要阵亡了，这时的你只能奄奄一息地趴在那里根本就无法动弹，如果残忍的敌人迅速靠近你并再给你补上几枪，你就会被彻底地被干掉。不过不要绝望，你存活下来的机会现在掌握在你的队友手中，只要你的队友能赶在敌人之前靠近你的话，那你就可以迅速恢复体力并再次投入战斗。这套系统的引入让我们感受到更强的合作性和策略性。由此可见，强调患难与共的团队主义精神也被越来越多的游戏开发者所认同。

E3试玩体验

在本次E3中提供给部分嘉宾和部分与会记者一段关于《战争机器》的试玩版，本次试玩并不是故事模式，而是一个组队的联机模式，该模式最大支持8人同时进行游戏，参与者可扮演COG战士或是蝗虫士兵。通过试玩可以感受到《战争机器》是一个绝对重视战术性的游戏。玩家需要在战场上采取步步为营的节奏，莽夫般地向前突破只能被敌人打得血肉模糊。在联机模式中队员相互配合显得格外重要，在枪林弹雨面前，有人需要进行掩护，有人负责突破扯开敌人的火力封锁，足够激烈的战斗让每一位体验游戏的人都觉得相当的过瘾，甚至在一旁观战的其他记者也一样被游戏动人的声光效果所折服。虽然游戏是科幻背景，但此起彼伏的枪炮声音令人忘却了这是发生在外星球的战斗，玩家更像是在一场二战时期的阵地战中厮杀。游戏不遗余力地表现那种血腥的场面，每个人仿佛都变成了血库的工作人员，被击中之后都会喷射出大量浓稠的血浆，有时几乎覆盖了半个屏幕。面对游戏凶神恶煞的蝗虫军队，玩家一样可以把它们打得支离破碎。缺胳膊、断腿这种画面在游戏中简直是家常便饭。编辑部不少人看到我们从E3拍摄回来的游戏影像后都出现了不同程度的不适应感。

一支穿云箭，千军万马来相见

如果不是因为Capcom老牌制作人稻船敬二的加入，弥漫着美式血腥味道的《丧尸围城》绝不可能受到如此多的关注。"一个日本制作人，不远万里为欧美玩家制作游戏，这是一种什么精神？这是国际主义的游戏精神……"正如稻船老兄在一次媒体访问中说的那样，在当前的大环境下，每一个游戏开发者都无法再只注重单一的区域，不能只把精力放在日本市场，应该用国际化的眼光去制作有更多潜力的作品。而《丧尸围城》正是老稻在屏弃门户之见后的产物。如潮水般涌来的僵尸群的确让人血脉贲张，那么除此之外，我们还能在游戏中看到什么呢？

文 / 胜

DEADRISING

丧尸围城	Capcom	ACT
X360 Dead Rising	2006年8月22日	

我不入地狱谁入地狱

毫无疑问，主人公弗兰克所涉足的小镇已经变成了彻头彻尾的地狱！一夜之间成千上万的僵尸遍布了城内的每一个角落，局面之混乱让人难以想象。这些僵尸是怎么出现的？年轻的摄影记者将在72小时的地狱之旅中寻找答案。除了僵尸，三天后直升机会前来将幸存者救出的设定也像极了Capcom的恐怖经典《生化危机》，但稻船所要表现的僵尸题材绝对另类，甚至有些离经叛道，僵尸海洋的视觉冲击也的确有次世代的感觉。

杀人？这个想法我天天都有啊！

因为小镇的开放式结构，使自由度得到了保证，但僵尸遍地的小镇几乎没有一个地方是绝对安全的。既然流血不可避免，那惟有人挡杀人，佛挡杀佛，杀出个黎明了！玩家能够用来保命的武器不是"很"多，而是"相当"多，可谓包罗万象，应有尽有。刀枪棍棒、枪械弹药都不算什么，连日常用品、绒毛玩具都能拿来当攻击性武器，实在有些匪疑所思。（想像一下用法式面包或仙人掌抡僵尸是什么感觉）僵尸+街头乱斗，这都是稻船的拿手好戏，两者的结合从实际操作来说倒是不用特别担心。

弗兰克·维斯特
FRANK WEST
我们的主人公是个帅

■也许这款游戏更应该叫做《快打旋风：僵尸危机》。

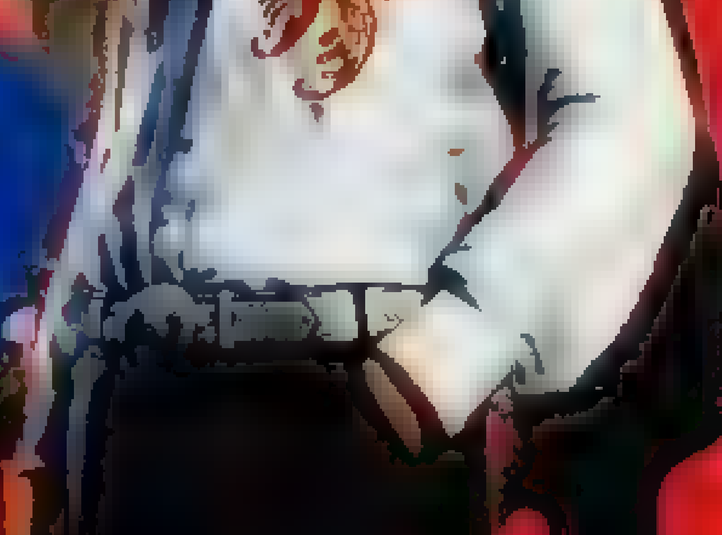
就算杀了一个我，还有千千万万个我

“杀”是手段，不是目的，拍摄有价值的照片才是弗兰克的任务，所以幸存者将是游戏中的一个关键词。除了几个涉及剧情的重要角色，发现幸存者后弗兰克可以选择帮助或视而不见。小镇里一共有多少幸存者？不多，但也不会很少。只是并非所有的幸存者都那么友好，突如其来的恐惧令其中一些人丧失了理智，在拒绝帮助的同时甚至会攻击弗兰克。而且幸存者中还有一些反面角色，比如因混乱而逃出监狱的重刑犯，他们可都是危险分子。所以，活人一定比死人更可怕！







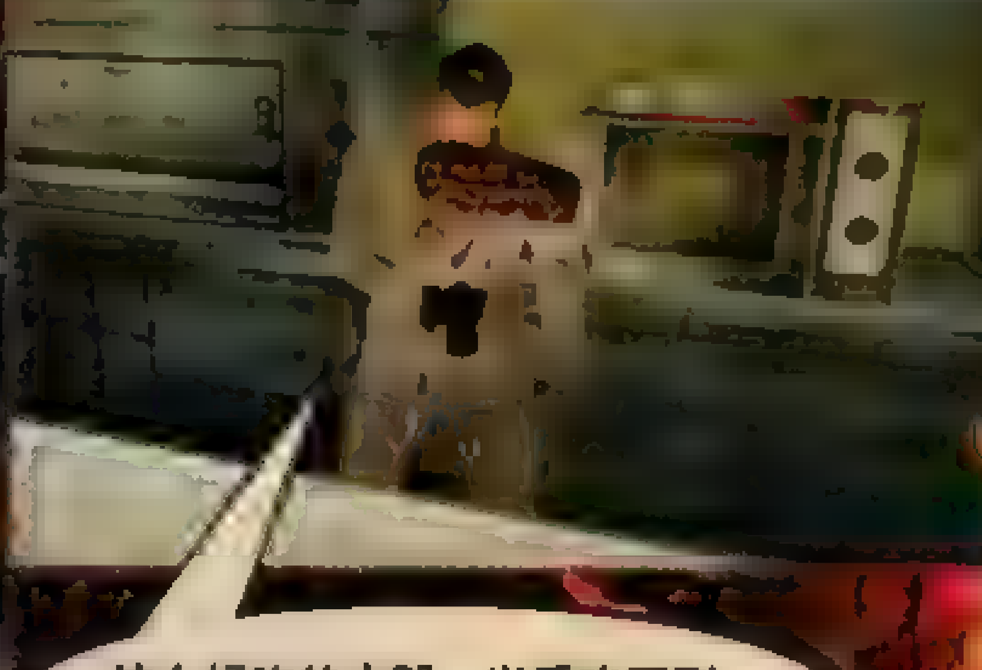


卡里托
CARLITO
弗兰克进入小镇后遇[illegible]解小镇的秘密。

看什么看，没看过吃东西不给钱吗？

人是铁饭是钢！要想保证体力，每隔几小时都得吃点东西。好在小镇的设施齐全，在超级商场里找点吃的还不容易。不过如果想吃生东西一定要加热，要不然可是会吃坏肚子的，我不开玩笑，游戏里真有肚子疼的设定！吃过“霸王餐”，再去服装店逛逛，最新款的男装随便穿，反正收银员已经挂了。打扮得帅点，僵尸可能就不会咬你了。





都没一个像人的！

稻船曾说过，在开发《僵尸围城》时，制作团队刻意强调了游戏的喜剧成分，其恶搞风格倒是颇有日式风范。因为游戏中的僵尸被设定成行动笨拙、智力低下的生物，所以只要在不被僵尸咬到的情况下，可以尽情地戏弄僵尸。因为什么东西都能拿来当武器，所以就会引发很多令人忍俊不禁的场面。而从僵尸头上爬过的荒诞特技，也极富戏剧性。至于换装，那可以发挥的空间就更大了，这不，连样的“傻帽”也可以戴上。怎么，有点眼熟？别忘了稻船的代表作名单里有《洛克人》啊！





杰西
JESSIE
[illegible]者，但却不愿把真[illegible]

本游戏由加州番茄加工厂独家赞助



天下武功，唯快不破

非常可惜，虽然《丧尸围城》是一款个性十足的作品，但从实际试玩来看，它有着两个很大的缺点。首先是这游戏非常非常非常血腥，想象一下自己开着一辆割稻机从几百个的僵尸身上撵过，支离破碎的尸块与暗红色的液体洒过整条大街，不禁让人胃液翻滚，连老美在试玩时都会龇牙咧嘴，怪不得日版会大幅调整暴力指数了。另一个很严重的问题是频繁而漫长的读盘，每次切换场景都要让人忍受无聊的读盘时间。“看着一屋子几百人很过瘾是吧？等待将是你需要付出的惟一一点代价。”这恐怕是稻船在创意实现过程中遇到的最大困难。不难看出，本作的画面[illegible]也下降了不少，[illegible]迫不得已。18岁以上的[illegible]年龄[illegible]，[illegible]读盘时间[illegible]是[illegible]加快点儿。游戏在9月首市后的最终评价不容乐观。

DEAD OR ALIVE XTREME 2

文 十六夜

度过炎热盛夏最好的方法是什么？没错，去海边。你说没有时间？没关系，下面就让众多泳装美女伴你一同度过一个清凉、放松的假期！

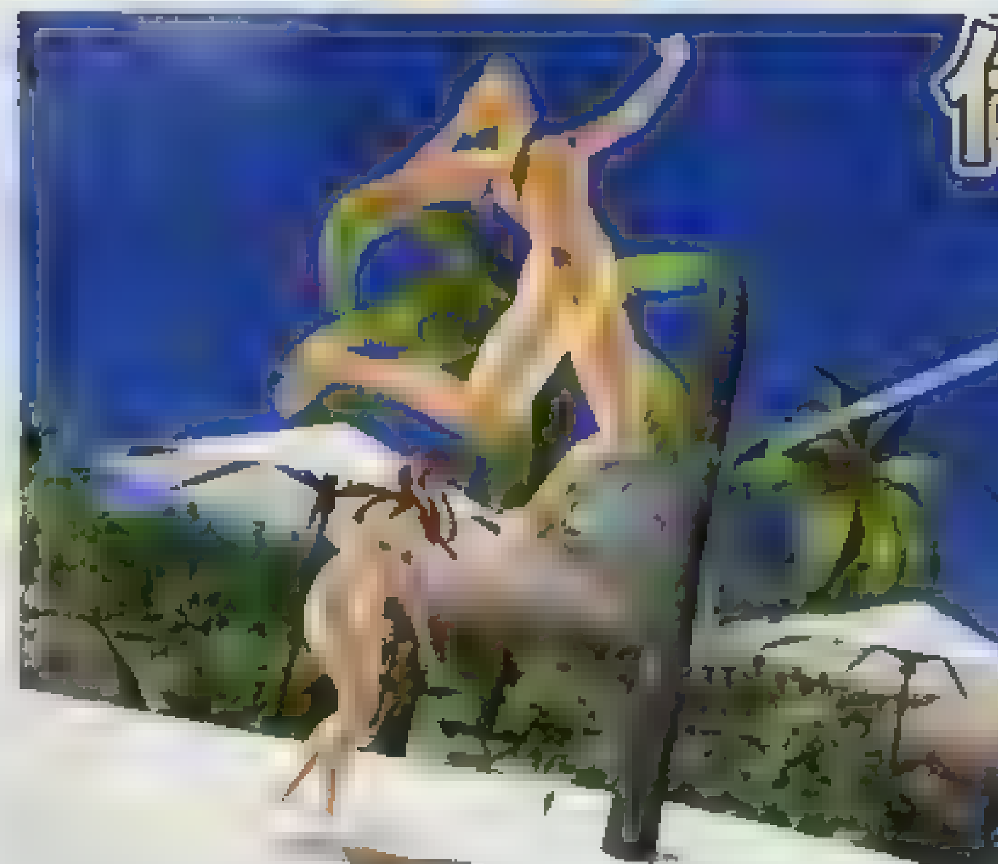
死或生极限沙滩排球2	Tecmo	SPG
X360 Dead or Alive Xtreme2	预定2006年	日版



晴空、碧海、沙滩以及美女，这几个要素加在一起只可能得出一个结论。从去年X360正式发售开始便一直备受众多男性玩家期待的超人气作《死或生极限沙滩排球2》(以下简称《DOAX2》)终于在今年E3展上揭开了她的面纱。新作同样还是由TeamNinja的原班人马负责开发制作，而板垣伴信也表示目前《DOAX2》的开发工作进展得相当顺利而且已经接近尾声，看来很快X360的玩家就能够在众多美女的陪伴下，度过一个难忘的假期了！

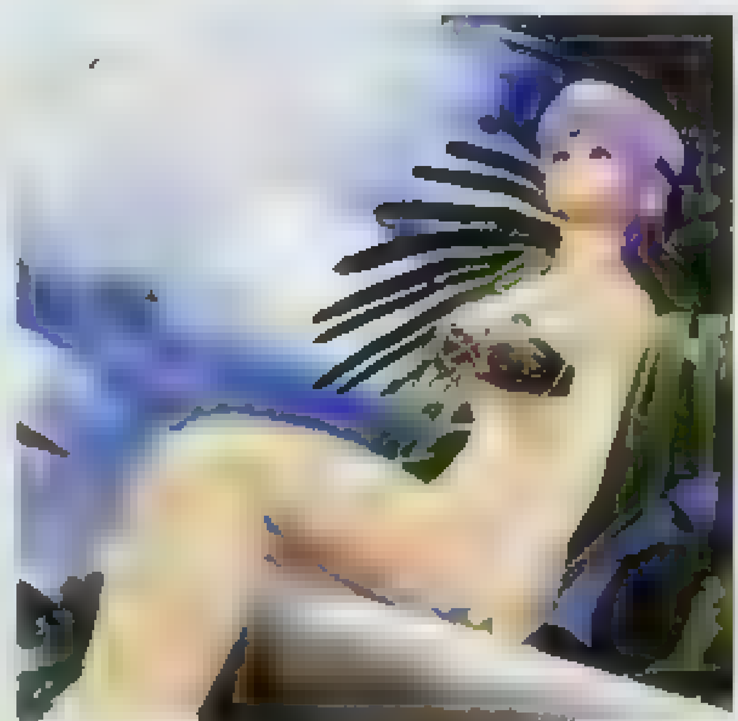


"DOA"美女伴你度过难忘假期！

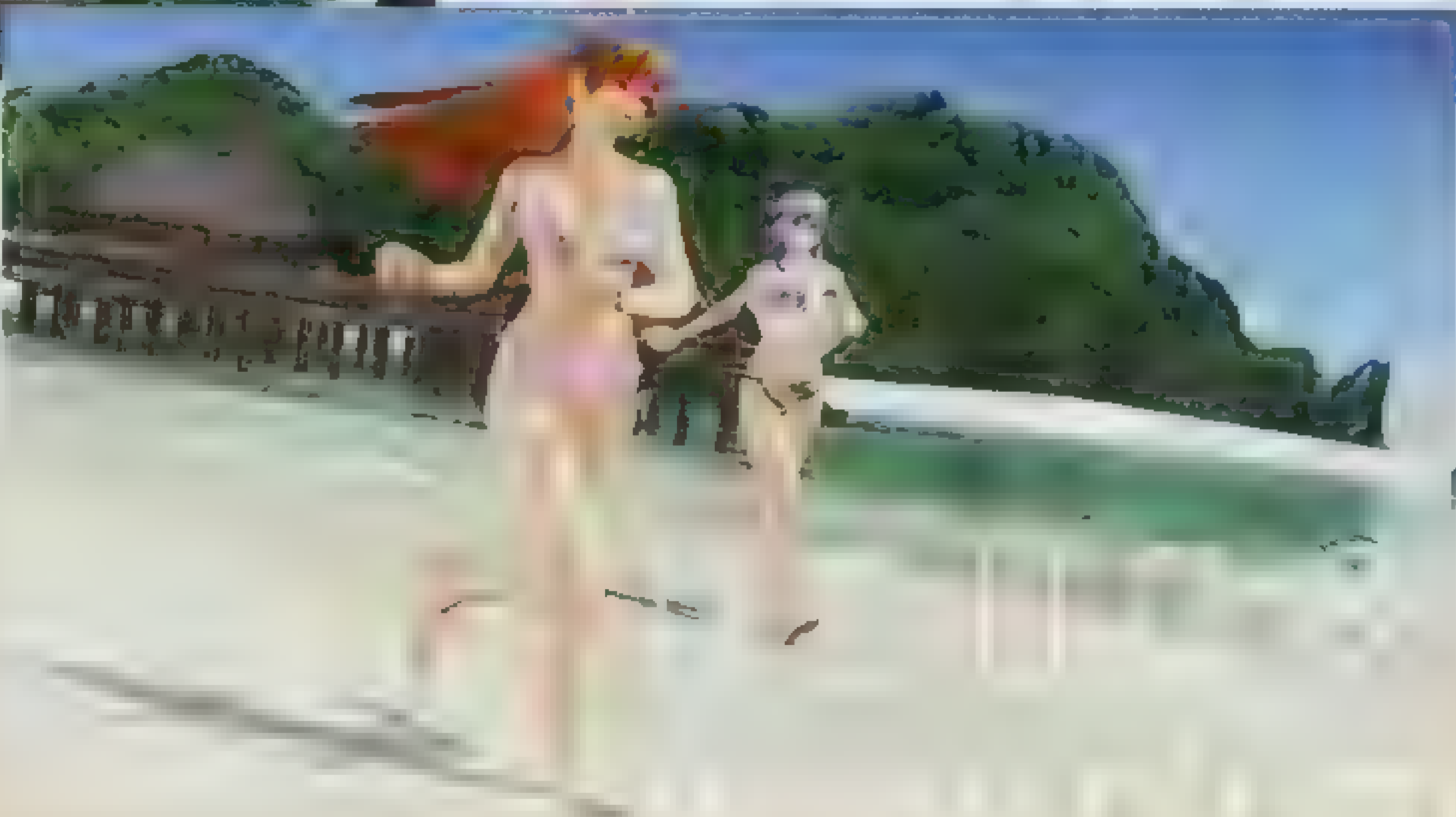


什么是"《DOAX》系列"？

这几年一提到TECMO相信大家第一个想到的就是卖点明显的3D格斗游戏"《DOA》系列"。而将其中众多人气女性角色以"沙滩排球比赛"的名义集中到南国小岛，陪伴玩家度过14天充实又清凉的假期，就是《DOAX》的游戏内容。前作借助Xbox的机能，不仅将热带海岛秀丽的风景展现在玩家眼前，更是让我们看到了霞等人不同于战场上的另一面。



游戏围绕沙滩排球比赛进行，在总共14天中玩家需要同自己的同伴配合，与其他小组比赛。而且还可以利用获胜后得到的奖金购买帽子、太阳镜、沙滩鞋等装饰品，当然最重要的还是购买各种亮丽大胆的泳装。除此之外，游戏还引入了类似恋爱游戏中好感度的要素，通过赢得比赛、赠送礼物等方式提升其他角色的好感度，从而获得其他角色独有风格的泳装。



作为一款"看"多于"玩"的养眼游戏，自然对画面有着很高的要求。从本次E3上公布的影像来看，虽然角色方面进步并不是很大，但借助X360的机能，游戏中对周围环境的再现可谓非常惊人——无论是景深还是建筑以及树木的精细度——尤其是对"水"的表现，物理特性以及反光效果都绝对是次时代级别的！

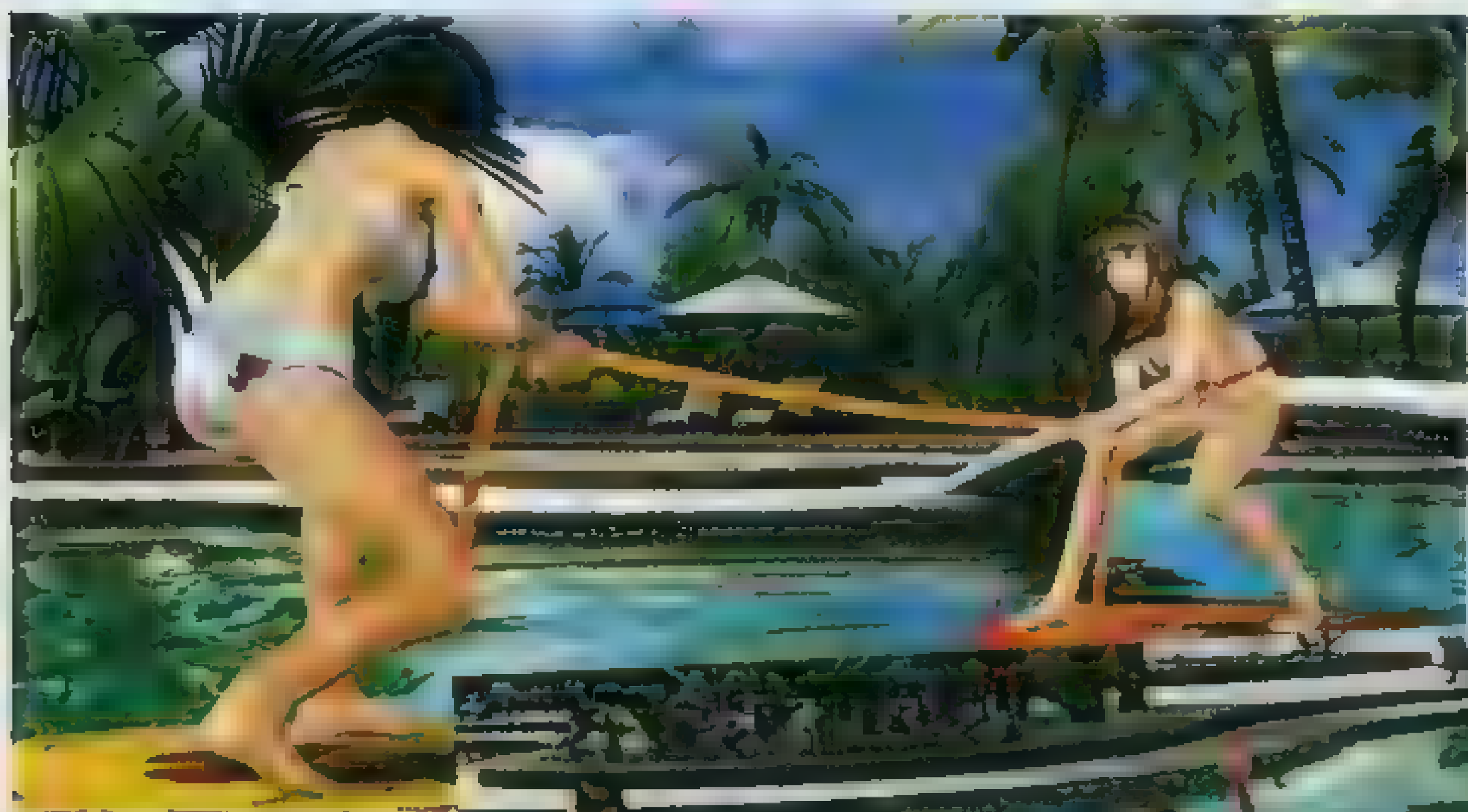
晴朗的天空、碧蓝的大海、白色的沙滩

欢迎来到南国的乐园！

虽然是"沙滩排球"，但游戏中并不仅仅只有比赛。作为"度假"，当然各种娱乐活动也是必不可少的。在前作中，比赛的间隙玩家只能在游泳池旁玩小游戏或是晚上在赌场碰运气。而新作中还增加了在沙滩拍照、水上拔河等相当吸引人的要素，不仅如此，甚至还能驾驶水上摩托！是不是越来越期待了？

水上拔河

游戏规则非常简单，只要将对方拉下水就算获胜。虽然看似容易，但因为双方是站在游泳池中的浮板上，因此很难掌握好平衡。如果不控制好重心且发力操之过急的话，很可能一下子就失足掉进水里。与格斗游戏相比，更强调耐心和见机行事，诱使对方出错也是非常有效的办法。





▲准确地移动重心是取胜的关键，一旦平衡被打乱就无力回天了。

平衡与灵巧并重！

对对碰

与水上拔河类似，同样是要看谁先落水，不过对对碰是双方背靠背站在同一块浮板上用"拱"的方式来决一胜负。要想取胜同样需要过人的平衡能力，不过与水上拔河不同，对对碰中在攻击对方的同时还要时刻注意自己受到的反作用力。虽然放低重心是一个有效的办法，但如果上身过于前倾，那可是绝对经不住对方用力一拱的。



玩家高兴，看官更满意！

▲两个人站在同一块浮板上，平衡就更不容易掌握，再加上对手从后面的攻击，很快就分出胜负了。

沙滩赛跑



▲《DOA4》中登场的和服美女心当然也会在新作中登场！

开始前双方都要趴在沙滩上，信号发出后就要迅速起身跑向对面的目的地摘取标志胜利的旗子。要想获胜首先反应一定要快，其次爆发力也要好，不过要想在柔软的沙滩上跑得快也不是那么简单，一个不留神就很可能失去平衡摔倒在沙滩上。

拍照模式

作为本作的一大亮点，"拍照模式"绝对会成为另一个谋杀玩家游戏时间的"凶手"。在前作中根据时间与地点的不同，玩家可以欣赏到女孩们各种休闲活动，而加入"拍照模式"后玩家就可以将她们优美的姿势拍摄下来，制作一部属于自己的《DOA》写真集。

泳装仍将是最大亮点！



LOST PLANET
EXTREME CONDITION

绝对零度 绝对英雄

早在2005年末Capcom就公开了由当家制作人稻船敬二领衔制作，韩国当红巨星李秉宪出演的《失落的星球》，这款为X360量身订做的大型动作射击游戏在今年的E3展上展出，并在Xbox Live放出了它的试玩版下载，其超高的素质受到了许多玩家的关注，这将成为Capcom的又一力作。

失落的星球：极点危机	Capcom	ACT
X360 Lost Planet：Extreme Condition	预定2006年冬	
对应 Xbox Live		

文 胜负师

来自异星未知生命体的挑战！

在之前的介绍中，我们得知主人公韦恩在游戏中最主要的敌人就是极寒之地上被称为"艾格里德"的异种生物，在最新公开的画面和影像中，又看到了更多种的艾格里德出现，它们包括杂兵和体形更为巨大的BOSS。



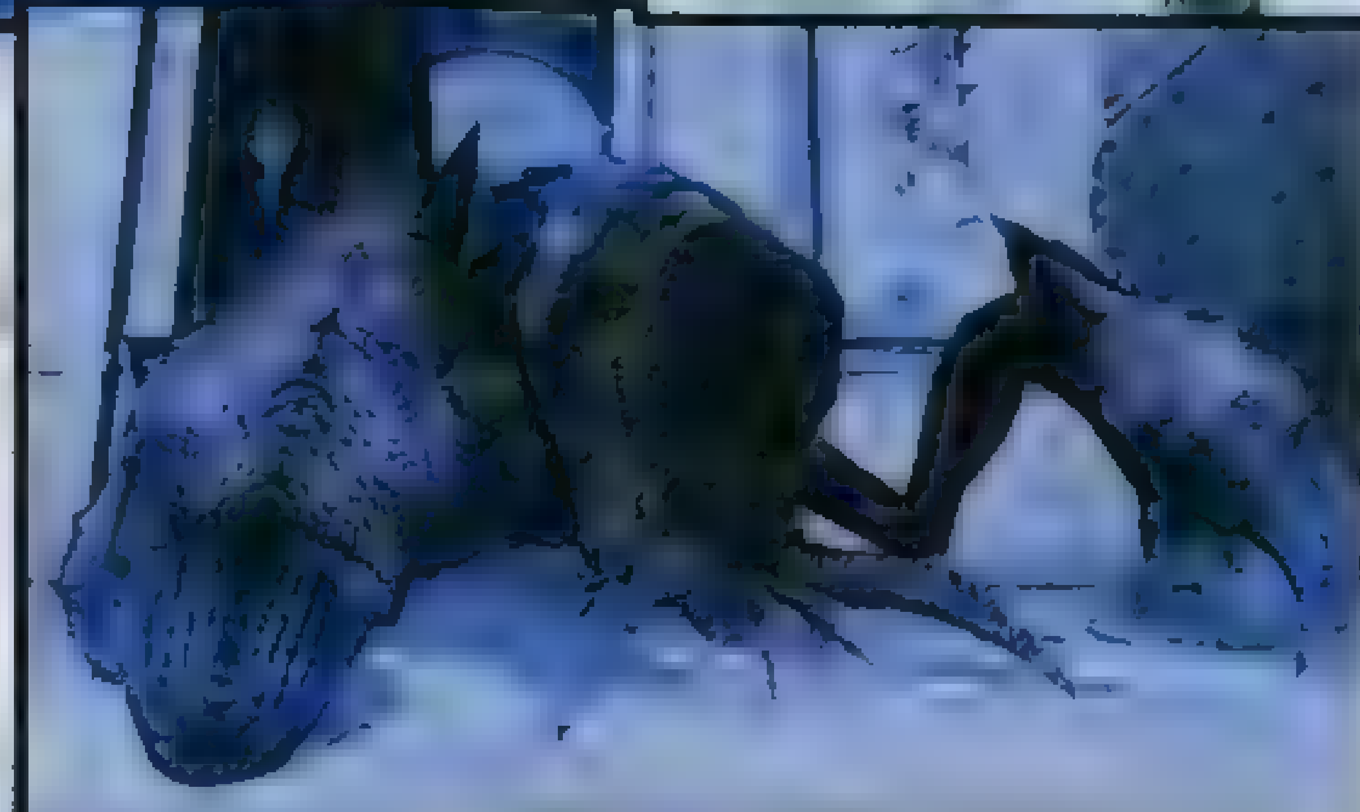
◀空中飘浮着的艾格里德，往往成群出现



▲影像中出现的未知艾格里德嘴巴很大，弱点似乎也在其口中。



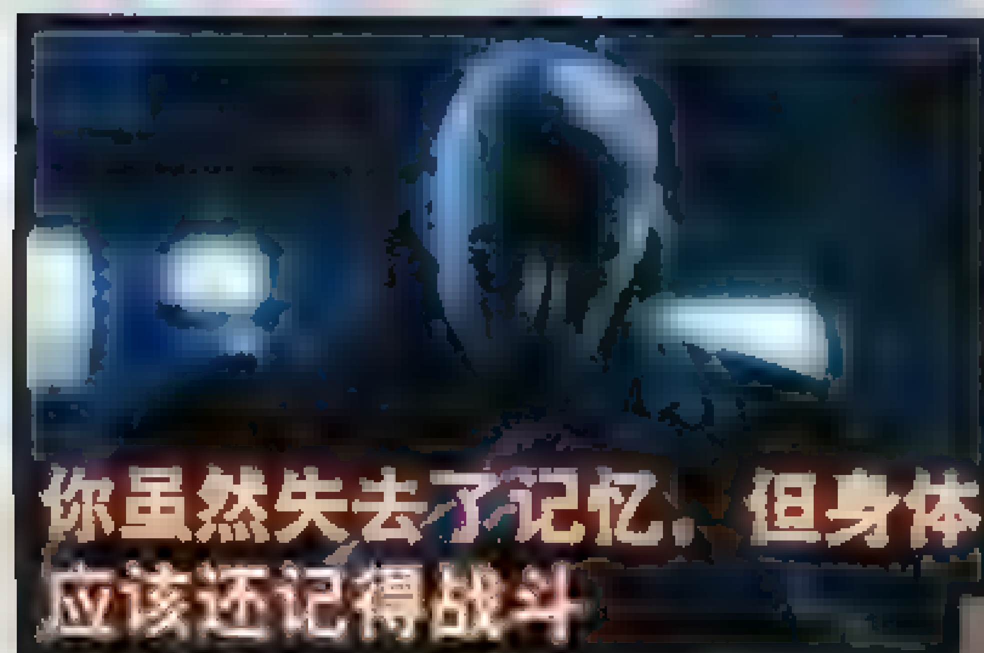
◀长得像"螳螂"一样的艾格里德，尖利的前臂是它的致命武器。



◀蝎子形态的艾格里德，也是试玩版第一部分的BOSS，攻击方式为蜷起身体极速滚动。

雪贼之间又有什么阴谋？

从目前几段影像中我们大致了解到这个世界有很多被称为雪贼的集团，他们之间为了争夺能源和其他利益而战斗着，失忆的韦恩就受邀加入于其中之一，而这其中又隐藏了什么秘密，韦恩会是解开谜底的关键吗？



▲影像中被称作尤里的人，似乎是韦恩受邀参加的雪贼集团的头目。



▲E3影像中的谜之女子，好像是另一个雪贼集团的成员。

我受够了
你让我去怎么相信一个不认识的人？

◀这名女孩是该雪贼集团的一个成员，好像和韦恩的关系很奇妙。

想要活下去，就要不断地击倒敌人！

试玩初印象 游戏在Xbox Live上放出了试玩版下载，让未能去E3现场的玩家也能够试一试这款大作。试玩版共有两部分，一部分是在一个荒凉的雪地，韦恩的目标是要摧毁艾格里德的巢穴，另一部分是在一个废墟里与其他雪贼之间进行战斗。从之前的剧情和系统介绍中我们已经知道了，要想在这个极寒之地生存，必须穿上特制的防寒服，防寒服的热能(T-ENG)是在不断减少的，除了异形艾格里德的体内具备这种能量外，也可以夺得其他雪贼防寒服上的能量，所以想要继续战斗，就需要击倒战场上的所有敌人。游戏目前的开发程度相当高，风雪、爆炸等效果都堪称完美，主人公的跑、跳、躲、射击等动作都十分细腻，设计了90度转身使得灵活性大大增强，大型机甲VS(Vital Suit)的表现也很抢眼，游戏充满了紧张与刺激的感觉。



SONIC THE HEDGEHOG

索尼克	SEGA	ACT
多机种 Sonic the Hedgehog	预定2006年	日版
对应机种 PS3 X360		

15年的时间可谓弹指一挥间。SEGA的招牌角色索尼克今年迎来了15岁生日，也恰巧正是在今年，这只蓝色的刺猬将与所有喜爱支持他的玩家一同步入次世代的大门！



回归原点，蓝色闪电在疾驰！

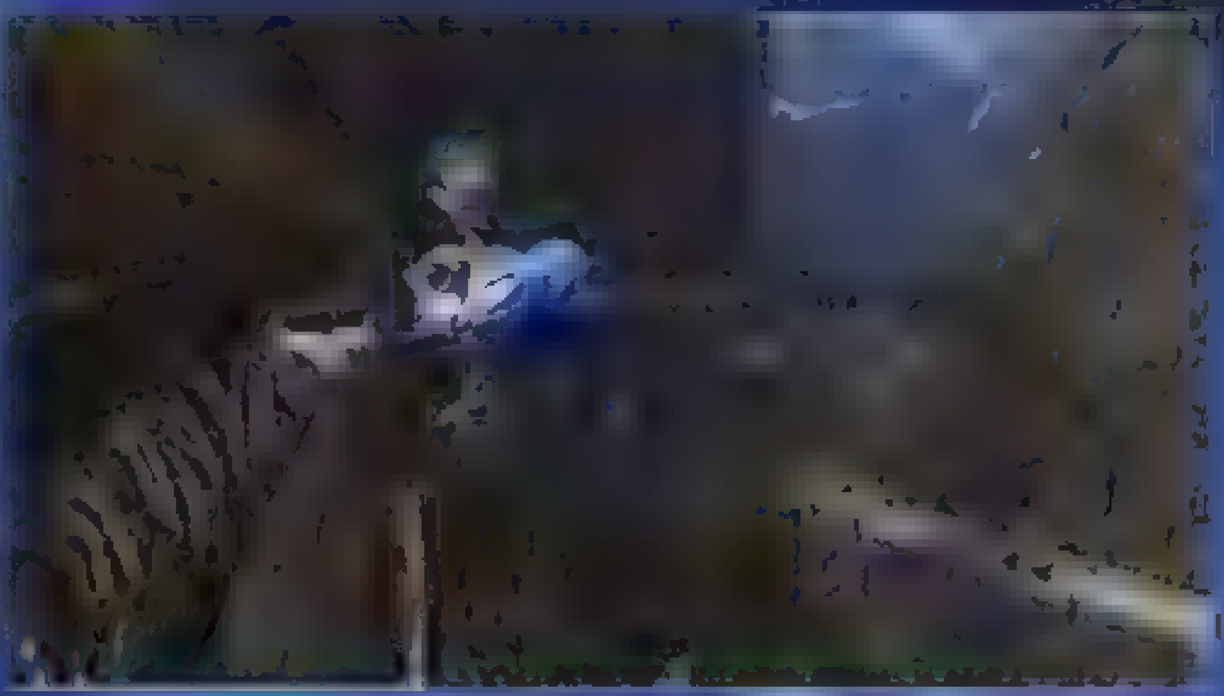
文 十六夜

STORY

索雷兹纳王国的公主爱丽丝在祭典中被突然出现的蛋头博士绑架，而那个死不改悔的恶人真正的目的是获得传说中"灾祸之炎"的秘密。为了阻止蛋头博士的野心、救出公主，索尼克来到了这个水之都市。不过在这次的旅途中，一个神秘的角色正在等着他。



目[illegible]年这只可[illegible]刺猬在MD登场以来，在15年的时间里[illegible]经跑遍了[illegible]用[illegible]他的速度[illegible]SEGA[illegible]X360[illegible]游戏——《索尼克》



之所以[illegible]信息[illegible]作为[illegible]家

谜之新角色登场！

希尔瓦来自未来的谜之角色，他的能力是能够通过超能力移动各种物体或是在空中飞行。虽然目前希尔瓦是敌是友还没有最终确定，但各种迹象都表明他回到过去的最重要原因还是为了阻止蛋头博士。

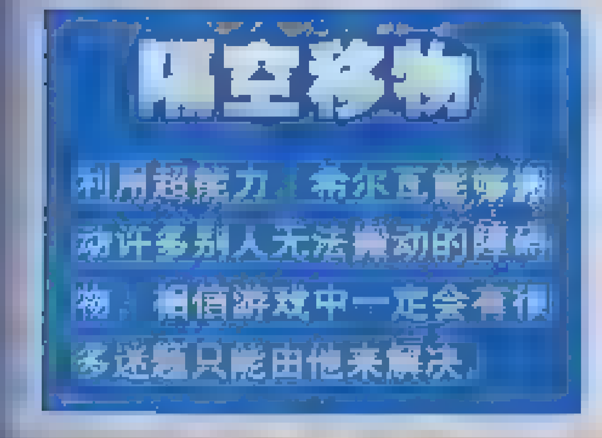


浮空术

利用超能力，希尔瓦能够不借助任何工具悬浮在空中

隔空移物

利用超能力，希尔瓦能够挪动许多别人无法撼动的障碍物，相信游戏中一定会有很多谜题只能由他来解决





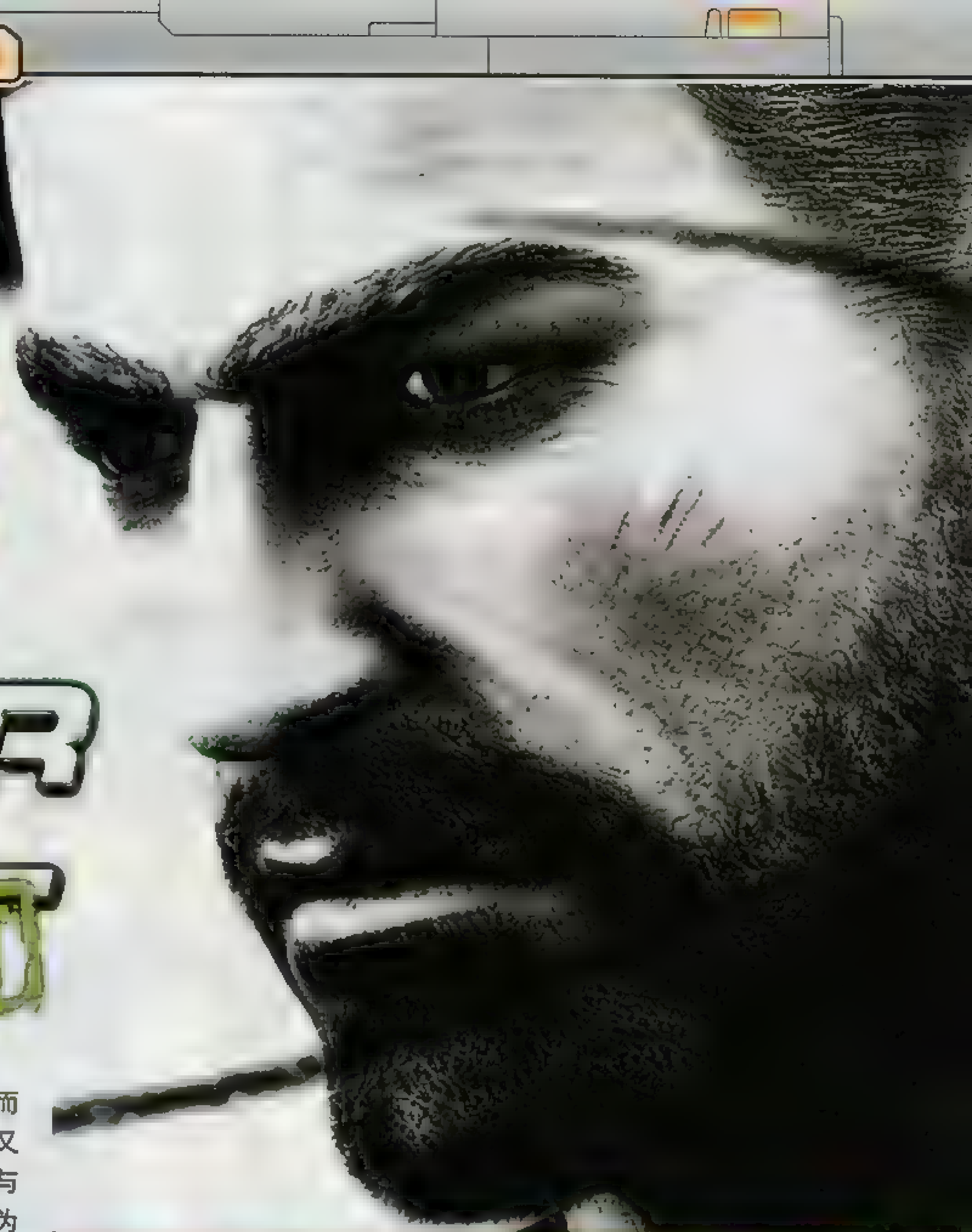
瞬间停止

希尔瓦的另一个特色技能，性质类似隔空移物，但瞬间停止主要是用于对付敌人的攻击



次世代中国造

Tom Clancy's SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



在十几年前的昨天，如果你说中国人喜欢玩游戏，那么你就是大逆不道。而在十几年后的今天，如果我告诉你中国人不但会玩游戏，而且还会做游戏。你又会怎么想呢？根本不做他想，毫无疑问我会回答："身为中国人，我感到光荣与自豪！"UCG E3特别报道小组再次远渡重洋来到太平洋彼岸的美国洛杉矶，作为数次亲身参与报道这一世界性游戏展会的国内游戏媒体，我们为这次的E3之行感到特别的光荣与自豪。因为，这次在E3会场也有我们中国人的亲身参与。不是游客，也不是媒体，是次世代游戏，是游戏制作人！

文 阿迪

分裂细胞：双重间谍	Ubisoft	ACT
多机种 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	预定2006年9月	版本未定
Xbox360 PS3 Xbox PS2 NGC PC		

Made in China 独家专访

One on One 多边形 VS 袁培笙



第一个由中国人领衔制作的次世代游戏
第一款中国团队主力开发的次世代游戏
第一次在E3现场采访次世代游戏制作人

多边形：请你先向全国的广大玩家、读者介绍一下你自己。

袁培笙：大家好，我是上海育碧的游戏制作人袁培笙，负责制作的游戏是《分裂细胞：双重间谍》。

多边形：据说与系列以往不同，本次新作将开创一种全新的游戏方式。

袁培笙：是的，我们对"《分裂细胞》系列"原有的游戏方式进行了革新，其中一个比较主要的改变是加入了很多白天的关卡。

多边形：从你的试玩来看，费舍尔在每关之前都会有一个摆酷的时间？

袁培笙：新作中在每一关的开场前，我们都会增加一个叫"指挥时刻"(Directed Moments)的与玩家互动的阶段，每一个互动时刻中均由玩家亲手体验费舍尔是如何到达任务地点的。

多边形：在全新的战场环境中，费舍尔会有些什么新的必杀技呢？

袁培笙：我们增加了许多利用隐蔽物来施展的新动作，具备非常高的实用性。

多边形：本次新作是如何表现战场的气氛的？

袁培笙：我们在关卡中设置了很多分支路线，环境中的许多物体都是可以利用的。其中也有许多小事件来表现战场的残酷性，比如一些受伤的军人、破损不堪的建筑物、被炸毁的汽车或直升飞机的残骸等等。在每一处场景中，制作组都做了很多细节来渲染整个战场的气氛。

多边形：非常感谢你接受我们的采访，最后请你代表《分裂细胞：双重间谍》的开发团队向全国读者讲几句话。

袁培笙：大家在本次E3上看到的游戏演示，完全是在上海的育碧分部设计并制作的。这款新作到目前为止已经开发了超过一年半的时间，整个制作团队超过100人，目前的开发程度在70%左右。《分裂细胞：双重间谍》将于2006年9月份上市，到时候希望全国的游戏玩家能够支持我们本土制作人和本土开发团队制作的游戏。

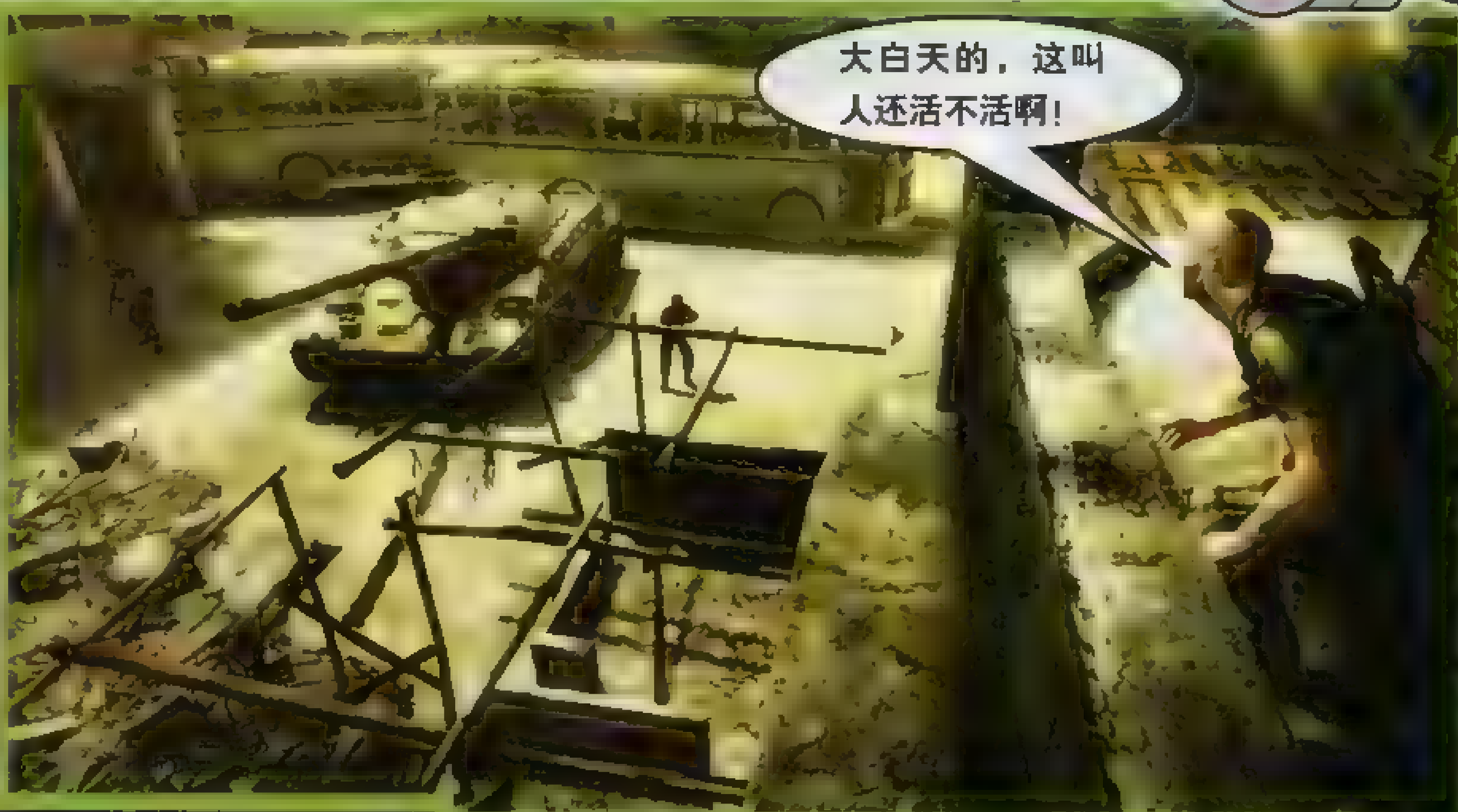


▲我刊现场拍摄袁培笙试玩并讲解《分裂细胞：双重间谍》。

Daytime Stage

光天化日看你往哪躲

漆黑、伸手不见五指，这是“《分裂细胞》系列”在以往所带给玩家们的最大感受。但这一次的系列最新作将完全不同！白昼、光天化日下你就是那赤裸裸的活靶子，稍不留神就会被乱枪扫成蜂窝。《分裂细胞》不是武侠小说，费舍尔也不是什么蒙面刺客。《分裂细胞》想要告诉我们，打仗是不分早晚黑白的，这一次看你往哪躲。所以本次新作增加了很多白天的关卡，让玩家尝试体验如何在敌人的眼皮子底下去悄悄行动。新作还有一个最大的特点就是，地域跨度甚至可以从北极圈到非洲，让你在玩游戏之余还可以顺道环游地球。





Doule Agent

无间地狱之分裂细胞版

在港产片《无间道》里，梁朝伟饰演的警方卧底陈永仁有一句经典台词：“三年又三年，三年之后又三年，十年都快到了，老板。”我们理解梁朝伟的痛苦，但也暗自庆幸我们游戏玩家根本不必等足这三年又三年。《分裂细胞：双重间谍》将于今年9月为我们揭开双重间谍费舍尔的命运。同时周旋于恐怖分子和中情局之间，玩家饰演的费舍尔在每一次执行任务时都面临着双重抉择！你究竟站在哪一边，这将影响游戏的流程，甚至是结局。而作出相应的抉择后，还能够触发奖励关卡。这一种多线走向，多分支的剧情与关卡结构将大大丰富游戏的可玩性！

独家试玩 袁培笙VS分裂细胞

在本次E3第三天的展会上，《分裂细胞：双重间谍》的制作人袁培笙不仅非常高兴地接受了我刊的采访，而且还亲自上阵演示并讲解了本次新作的2个试玩关卡。接下来就为你带来我刊提供的独家试玩感受，一起来听听制作人袁培笙对于本次新作的彻底分析。配合即将发售的游戏光环DVD的影像观看，效果更佳。

Mission 1 [illegible]	
地理位置	日本以北靠近北极圈
委托组织	恐怖分子
任务目的	绑架一艘巨型油轮

制作人分析

费舍尔一开始是以跳伞的形式降落在任务地点附近的。而新作中的每一关开场前，我们都会增加这种与玩家互动的"指挥时刻"，每一个"指挥时刻"都将充分解释费舍尔是如何到达任务地点的。在新作中费舍尔终于懂得游泳了(笑)，通过观察冰层中一些较为薄弱的半透明地带，费舍尔可以通过敲击该处冰块来吸引附近的守卫的注意力。然后利用一个全新的动作将守卫从冰面上拖下海底将其干掉。

Mission 2 金萨沙	
地理位置	非洲国度扎伊尔的首都
委托组织	恐怖分子/CIA(中央情报局)
任务目的	杀掉 营救一名卧底身分已暴露的CIA特工

制作人分析

金萨沙的战场环境十分复杂。如果在白天的关卡里你无法充分且及时地运用隐蔽物的话，基本上是很难过关的。在本关的场景中我们会看见一些政府军和游击队在交战。但是不管是哪一方，只要看见玩家出现，都会优先选择攻击费舍尔。生命槽在新作中不再会有一个具体量化的形式来表示，而是改为一个全屏的效果，这样做是因为我们觉得能够更好地给玩家一个反馈，以及优化整个画面的效果。

■为了任务，为了国家，作为卧底你没有身分。你必须义无反顾地放弃你原来的所有。从现在开始不管是谁，你都不能相信。





■开发团队将整个上海市放进游戏里的宏伟设想变成了现实。雨夜中，整个上海灯火辉煌的夜景清晰可见，座落在江畔的是亚洲第一高塔 世界第二高塔——468米的上海东方明珠电视塔。

■本次新作的其中一个关卡取材自非洲的扎伊尔的首都金萨沙，一个整天内乱，仗打得没完没了的硝烟国度。对应日间复杂的战场环境，《分裂细胞 双重间谍》也将增加许多实用的新技巧。



孤岛危机

孤岛危机	EA/Crytek	FPS
多机种 Crysis	预定2007年	美版
	记忆容量未定	售价未定
对应周边未定		

这，不是一款家用机游戏。
至少，官方的说法是：我们目前只考虑PC版。
然而，它比目前公开的所有次世代游戏更加"次世代"！
它凝聚了业界的最强技术。
请记住它的名字——Cry Engine 2！

文 狸猫柚子

Cry Engine 2 技术力压倒一切！

当年号称挑战极限的Cry Engine已经把玩家的眼睛弄花了。这次Crytek为《孤岛危机》精心锤炼了全新的Cry Engine 2。这可能是目前市面上的所有游戏引擎中惟一有希望超越"虚幻引擎3"的强大技术。与前一代引擎相比，Cry Engine 2可以支持类型更为广泛的场景，例如在本作中十分重要的雪地场景。游戏主创人员谈到这次的游戏场景设计时说："我们在回头研究《孤岛惊魂》时，突然想到为什么不把这个热带雨林换成一片冰天雪地呢？"他们甚至还从此得到灵感，设计了一个新的武器：冷冻射线发射器。玩家可以用它来冰冻敌人再将其打碎，而敌人变成冰块后碎裂的方式完全是通过游戏引擎即时演算的，对方被冰冻的位置，以及被何种武器击碎，都会产生截然不同的碎裂效果。

除了具备近乎完美的画面外，Cry Engine 2在物理演算方面同样非常出色。我们谈论的不是拿枪打碎两个铁块，或者把木桶推下一个斜坡那么简单的事情。当你一枪打烂一棵树的时候你可以看清树木的纤维层；当你开着一辆坦克穿过一个房屋的时候，你可以感觉到砖块崩塌掉落，被挤碎，最后被碾压成粉末。还有那些不起眼的细节，当你从林中跑过，你碰到的枝干树叶都会随之摆动。

制作人员对敌人的AI下了一番大功夫。主创人员说："我们不提倡那种硬桥硬马的杀戮，我们觉得如果玩家能动脑筋去战胜敌人才会获得更大的满足感。"从这番话我们不难看出《孤岛危机》中的敌人将不是我们想象的那样大脑发育不完全的外星怪物，而是狡诈无比的地外文明入侵者。他们会成群结队地出现，使主角无法与他们正面作战，他们甚至会布置好陷阱来捕猎玩家。如何与其斗智斗勇，那便要看玩家的本事了。

外星人突袭！地球的末日？

游戏主创人员透露，《孤岛危机》将是一部描写人类危机的末日启示录，而不是简单的外星人入侵的老套剧情。尽管演示画面中出现的丛林战斗令人联想起《孤岛惊魂》，可Crytek却坚持说《孤岛危机》与其前作的剧情一点关系都没有，本作拥有完全原创的剧情以及个性鲜明的人物角色。事实上他们觉得《孤岛惊魂》在剧情方面太薄弱了，而这正是他们想要在《孤岛危机》里面改进的。

游戏的剧情设定在不远的未来。世界政局动荡，巨大的不明物体突然坠落在一个宁静的孤岛上，朝鲜率先发现了岛上出现的恶兆之塔，于是派兵进驻。塔由一种神秘的蓝色能量封印着，并且使气候产生了不祥的变化。主角必须同大量的部队作战后才能到达神秘的雪之区域才能发现事情的真相。



史上最强丛林场景！





史上最逼真人物脸部建模！





全副武装的神秘战士登场！

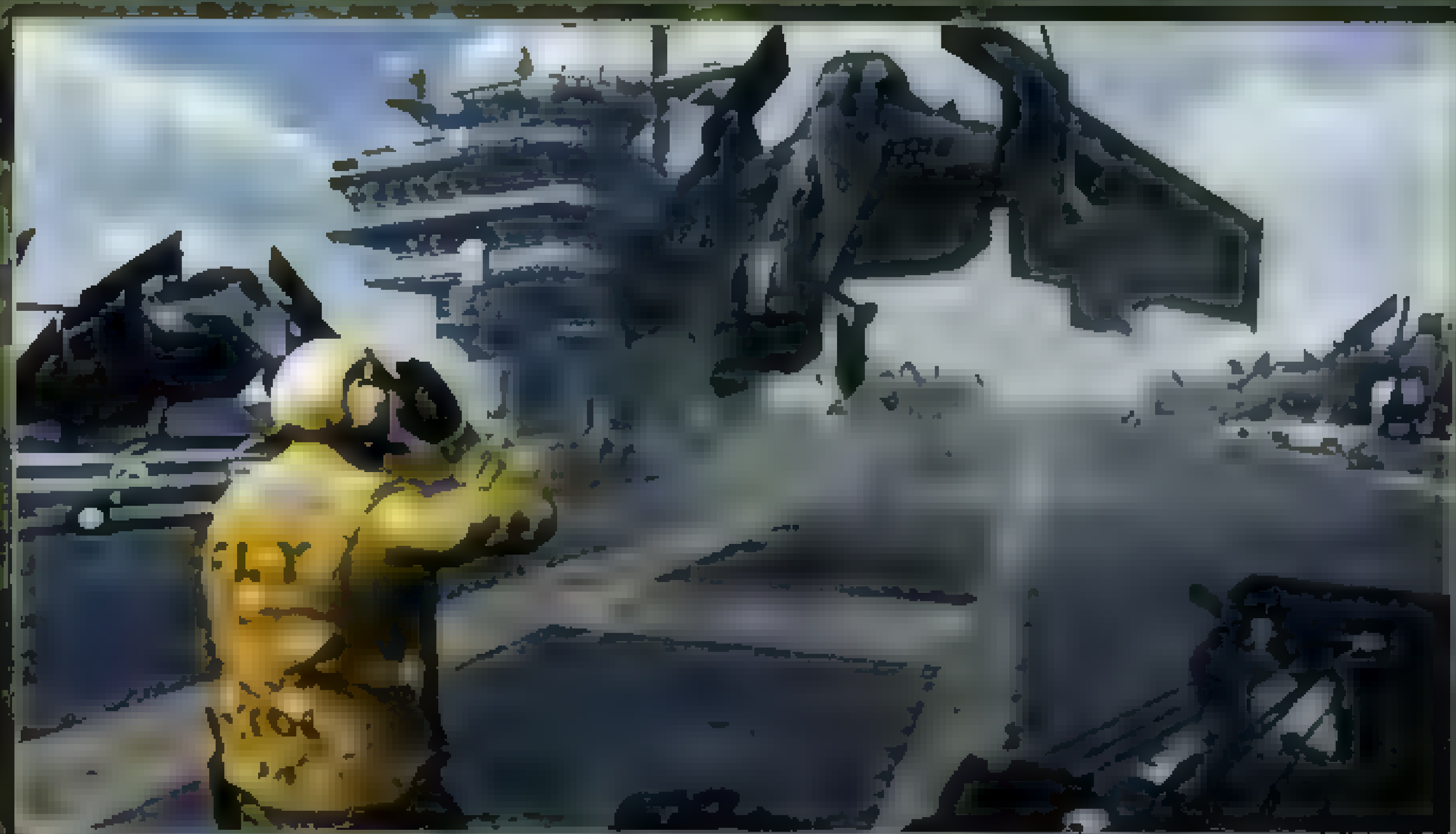
秘密行动

当你大摇大摆地驾驶一辆卡车碾过一幢敌方的房子时，除了爽快以外还会引来大批的敌人将你杀掉。在游戏的任何地方，无论在做什么，一点不小心都会让敌人发现你的踪迹，随之而来的便是潮水般的攻击。所以在游戏中，你最好以潜行的方式来完成各种任务。潜行要素的引入使这款游戏变得更"酷"了。还有一种独特的玩法是保护模式，如果在游戏某一任务中，玩家成功保护了某一角色直到过关，那么在下一关中玩家将可以选择这一角色。

结合RPG灵感的技能升级系统

《孤岛危机》引入了一个新的要素便是装备能力值系统。在这个装备系统中，玩家可以随意分配能力值，能力值的总量会随着游戏进程而增加，可以分配在体力、速度以及防御力上，甚至还有潜行和温度控制的分支可以分配。武器的改装模式也令人耳目一新，除了可以使用狙击步枪和散弹枪之类的常规武器之外，你还可以自己改装，比如把狙击枪的瞄准镜装到散弹枪上。

所有的这些并不复杂，因为开发组设计了更亲切的操作界面，按一个按键就可以全部搞定。开发组特地为游戏设置了快捷键选项，虽然很简单却很贴心的设计，在其他FPS游戏中很少出现。从RPG类型的游戏中得到技能升级的灵感用在装备系统上真是天衣无缝，只要穿上装备，玩家便会获得或者提升各种能力。因为强调即时性，在游戏的任何时候玩家都可以更换装备，当然，你最好跑到一棵树后面再换，免得在换装时被敌人杀掉。



联机对战

Crytek同样也为《孤岛危机》制作了多人网络对战模式，他们甚至多次重写了多人模式的程序部分以保证游戏的流畅。除了一般的死亡竞赛、团队死亡竞赛以及夺旗模式，创作人员还透露了一种新的多人模式，这种模式会加入类似技能树一样的经济系统，大概可以通过累积金钱来使用威力更大的武器，目前还没有更详细的消息透露。游戏中，玩家可以驾驶气垫船、吉普车甚至直升机，这些交通工具在多人模式中同样可以使用，这无疑对玩家们有极大的诱惑力。

可自由破坏的巨大森林！



电视游戏平台的可能性？



这样一款优秀的游戏自从2004年7月宣布开始开发以来一直都被申明只在PC平台上发布，而且毫无疑问地只有高端机型、魔鬼配置的PC才能很好地运行游戏。这不免令广大玩家尤其是电视游戏玩家有些失望。但是最近从国外的一些网站和杂志有流言传出说游戏有可能在PS3和X360上推出，这个消息无疑令人感到鼓舞，但是它的可信度呢？大家应该记得《孤岛惊魂》大获好评之后，发行商育碧便将其移植到了电视游戏平台推出了《孤岛惊魂：本能》以及其资料片《孤岛惊魂：本能 进化》。而可能和《孤岛危机》同期发行的《虚幻竞技场2007》不也要推出PS3版本吗？谁能保证《孤岛危机》的发行商EA就不会做同样的事情呢？所以，让我们拭目以待吧！

昼夜晨昏即时呈现！



文 阿迪

罗杰·费德勒，没有一个网球爱好者不知道这个瑞士人的名字。他技术全面几乎无懈可击，他气质优雅场上举重若轻。看他打球，你会觉得网球就是这世界上最有魅力的运动。而“《VR网球》系列”和费德勒一样也是网球领域让人高山仰止的王者。不，应该说《VR网球》比费德勒更加强大。为什么？因为每个玩家在《VR网球》里都有可能成为强大无敌的费德勒。而只有这款《VR网球3》才能让你变得更强大，到时候不管是谁，通通都得败在你的拍下！

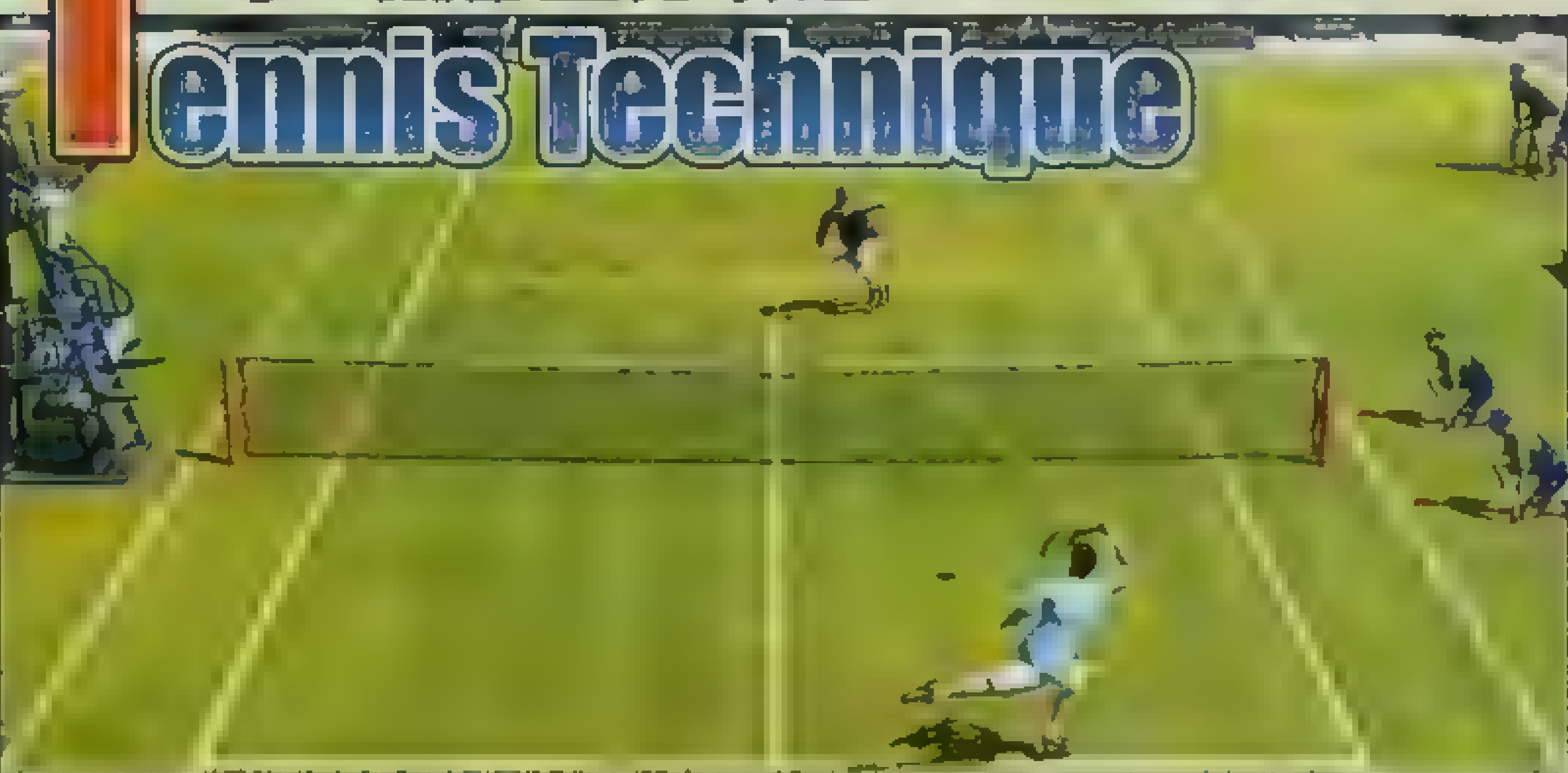
正拍反拍 拍拍致命
上旋下旋 每球必争

SEGA PROFESSIONAL TENNIS
Virtua Tennis 3

VR网球3	SEGA	SPG
多机种 Virtua Tennis 3	预定2007年	未定
对应平台包括PS3、Xbox360、ARC		

最强的网球游戏就是我！

每一拍都全力以赴 Tennis Technique



凡是体育运动类游戏，都必须面对如何去把握真实与游戏的平衡度的问题。《VR网球3》在这方面不单只是在网球游戏领域，甚至在整个体育运动类游戏领域都做出了典范！不要担心你是只菜鸟，在《VR网球3》的世界里，没有救不到的球，没有挥不中的拍。可以说，本作通过调整球员的移动速度，以及球拍的覆盖面积，只要你跑的位置八九不离十就肯定能打到球！对于一名刚接触网球游戏的初学者来说，能够打到球，将球顺利回到对方的半场就是胜利！

当你不再满足于只将球回到对方的半场，当你会因为一个球打不好而生气大骂自己的时候，你就拥有了向高手进军的资格。在真实网球中，打出好球的精髓在于每一次挥拍能否把握住球的节奏。确切地来说，就是每一个球的出手高度。不管是球刚刚弹起时的第一高度，还是球完全弹到自己理想拍位的第二高度，在《VR网球3》里只要你完美吃中了这个球，你就能打出强劲无比的进攻，拍拍致对手于死地！到了这个程度你才能真正领会《VR网球3》系统的博大精深。每一拍都能让你全力以赴，《VR网球3》在平衡度的把握上简直无与伦比！

群星荟萃完美次世代 Tennis Stars

喜欢真实网球的球迷和喜欢网球游戏的玩家，两者之间必定存在着庞大的交集，而什么才是维系这个交集的接合点呢？罗杰·费德勒(Roger Federer)、拉法耶尔·纳达尔(Rafael Nadal)、雷顿·休伊特(Lleyton Hewitt)、安迪·罗迪克(Andy Roddick)、托米·哈斯(Tommy Haas)、蒂姆·亨曼(Tim Henman)等等，这一连串星光闪耀的名字就是连接球迷与玩家的伟大接合点！《VR网球3》的授权几乎囊括了所有现役网坛的超级巨星，无论你是哪一位球星的拥护者都能在本作中找到自己的归属。而通过观看UCG E3报道组带回来的试玩影像，我们惊喜地发现《VR网球3》在球员容貌的制作上已经达到了几可乱真的地步！如此完美的一款运动游戏，《VR网球3》和早前FPS领域的《使命召唤2》一样足以成为你拥有次世代主机的最大理由！



我在打真实网球吗 Tennis Feature





温布顿的古典气氛，在草地球场上享受发球上网的快感；墨尔本的南半球阳光，在硬地球场上展开底线多拍的较量；罗兰加洛斯的纯粹世界，在红土球场上激发人类体力的潜能；纽约的完美设施，与对手一起超越意志极限的精神。《VR网球3》在包括球场、观众、灯光、音效等等所有的外在条件都会让你产生一种幻觉，“我在打真实网球吗？”没错，球员们的衣服变漂亮了，随着人体运动的趋势，球衣也会展现出各种幅度的变化。球场类型的影响变得更真实了，无论草地、硬地，还是红土都能让你感受到在不同的场地上打球的独特风格。封顶的网球馆、室外的球场、夜间比赛的灯光、日间的天气变化，球场环境的全面进化让你身临其境。

Gouki评球

有幸前往E3报道，笔者在第一时间试玩了《VR网球3》。虽然本作的开发度仅仅只有20%。但这20%已经足以让笔者这个“伪网球FANS”大呼过瘾，更何况广大喜欢网球、技术高超的球迷玩家呢？除了早前报道的Xbox360外，《VR网球3》还将在PS3和ARC上推出，而街机的版本更是运用了SEGA号称“街机次世代”的新基板LINDBERGH。本作的整体感觉与系列前作类似，我们大可以将其看成是系列前作的加强版，在声光效果以及球员动作的细腻程度都有了显著的提高。无愧其最强网球游戏的美誉！



剪刀！石头！布！

热心冷眼看 E3 2006

文 RestlessDream 蜘蛛

每年E3都是各方消息的集中轰炸期，热闹是热闹了，有没有简明自另当别论。自从上次主机大战"三足鼎立"的格局确立以来，每届E3大展最吸引眼球的无疑就是索尼、微软和任天堂这三家主机厂商的展前新闻发布会了。这是整个E3最具看点、最有杀伤力，最具爆炸性的时刻，而发布会上的种种细节都将左右未来一整年乃至更长时间内的商战格局。以至于很多资深分析师都半开玩笑地说："E3展前发布会开完，E3也就结束了。"

作为一个玩家，各位有自由也必然会带着各自的感情色彩来看待这个纷繁的电玩界；但作为负责任的媒体和严肃的评论人，本文希望和读者一起在大量的信息流中辟出一条蹊径，探一探业界的发展脉络和未来走向，真正看懂E3，切中要害。本文将努力恪守NPOV(中立观点)原则——保持内心的激情和热度，保持头脑的凉爽和清醒，与诸位一起"热心冷眼看E3"！



索尼 苦唱"剪刀"手：抽刀断水水更流

昂贵 集团病 危机

一切都笼罩在沉闷的气氛中。

按惯例，每年最先召开新闻发布会的索尼，一向以善于作秀见长。但《GT HD》的赛车演示也好，索尼全球工作室的PS3新作演示也好，似乎都没有吸引大家太多的掌声，更不要提欢呼了。仅有的几次鼓掌屈指可数：当索尼电脑娱乐美国公司的CEO，也是主题发言人平井一夫掏出PSP，开始玩官方PS模拟器上的《山脊赛车》一代时，响起了掌声……而"PS之父"久多良木健从西服中掏出一个银色手柄的时候，大家都以为自己看错了——这就是替代去年"香蕉柄"的新设计？怎么和PS2的Dual Shock Ⅱ一模一样？连久多先生自己脸上也露出了一丝苦笑，那口带有浓重口音的英语似乎也更加难以理解了。前几年的调侃"我们将在后视镜中看到谁当第二"不再，胜券在握的轻松心情不再。

冗长而令人窒息的发布会行将末了，大家终于等来了索尼发布会的最大"惊喜"。平井一夫公布了PS3的最终发售日期和首发"天价"：20GB硬盘版本499美元；60GB硬盘版本599美元！

——我敢说，起码对于微软和任天堂来说，这绝对是个惊喜。

索尼疯了！

——相信在那一刻，很多玩家、媒体和业界人士的第一反应都只能是如此。

昂贵

今年E3索尼的确让所有人为之一惊。令人失望的决策一个接着一个：最终机型的硬件端口较去年有所缩水；"备受诟病的"手柄设计被"疑似抄袭的"手柄设计取代；两个版本存在不可升级弥补的硬件区别，以至于499的低价版被玩家恶讽为"阉割版"……

玩家的反应和媒体风评无一例外地都把矛头直接指向了高昂的定价。这让人想到了当年699美元的3DO，以及它那应者寥寥，归于惨败的下场。当然，PS3不是3DO。索尼官方高层也在发布会后的采访中反复强调：PS3贵得有理！PS3贵有所值！乃至——"PS3已经很便宜了！"。那么，PS3到底是贵还是不贵呢？

在不久前美国在线(AOL)主办的一次美国全国性调研中，只有11%的玩家2005年在电子游戏的花费上超出了500美元。这些花费的去向包括游戏主机、游戏软件、网络服务费用和其他附件。调查涵盖了1046名成年玩家，其中电脑玩家和主机玩家都有。问题的关键并不在于购买力，而是消费习惯和定价机制。如果一个苹果索价100元人民币，我们是不是也要怀疑一下这个苹果到底有什么神奇之处呢？这不等于我们付不起这个价钱。显然，PS3的定价这次突破了业界和玩家的心理底线，尽管按照行规，索尼这个价钱也还是亏本价。

那么PS3高昂定价背后的"罪魁祸首"到底是什么呢？主要就是蓝光光驱的成本。在2006年年初的消费电子大展之后，索尼已经开始在美国地区销售其第一台蓝光光盘影碟机，售价为999美元。当然该款影碟机具备完整的HDMI接口输出1080P信号功能——如此看来，599美元HDMI接口的高价版PS3的确是有够超值的了。

不过我们不免要质问索尼一句：PS3就一定要配备蓝光光驱吗？

集团病

这就引出了我们的第二个关键词："集团病"。

关于索尼一定要在PS3上配备蓝光光驱，著名IT杂志《连线》一语道破天机："索尼把次世代主机之争和次世代存储媒体之争，又一次紧密地捆绑了起来。"

这次最大的区别在于：在PS2上市前，DVD已经诞生了五年，且已经成为了惟一的次世代存储媒体标准。PS2的功绩是以一个低廉的价格撬动了DVD播放器市场，时至今日，笔者依旧对索尼此举赞赏有加。而蓝光光盘目前和HD-DVD的标准之争尚未有定论，因此索尼捆绑之举可以说是在赌博，是希望用PS3的普及率来带动蓝光的普及率——我们，玩家，无辜的消费者成了索尼下的赌注的一部分。

不客气地说，这种做法是不太合乎"企业公民"的道义的，是把普及成本和行业风险强行转嫁到消费者头上。消费者被剥夺了只选择PS3，而不选择蓝光的自由。可是问题在于近年来的事实证明这种策略的风险越来越大：索尼力推的MD完败给了苹果的iPod；为PSP量身打造的UMD也已经被判了死缓。电子消费品市场越来越趋于给用户更多自由的选择。索尼在这方面已经有了不少惨痛的教训，被很多经济学家评论为索尼公司创立60年之后开始臃肿的"集团病"之一。

笔者一向认为，应当把PS3放到整个索尼集团的业务中去考察，而不仅仅是

SCE。这次蓝光就是一个典型的例子，只有将视野放大，我们才会发现，蓝光对于如今的索尼集团来说要比PS3更为重要。索尼在上世纪末痛失Beta带和VHS录像带格式之争的历史决不能再重演。因此，情愿冒着市场抵触情绪的风险，也要强迫拥有广泛用户基础的PS系主机搭售蓝光设备。所以"蓝光捆绑"的背后，其实是"集团利益的捆绑"。可以说索尼为了治"集团病"，即便不是上策也只好风雨同舟了。

这里还要明确一个观念：PS3蓝光设备的主要目的还是用于影像回放，而非游戏内容存储的需要。X360大量作品证明目前的游戏容量完全能够适应次世代HDTV画质的需要，软件压缩技术作为游戏制作的必然工序也在不断进步；另一方面，即便想用蓝光的容量优势提高游戏内容品质，也会对主机的读取速度、带宽、硬件处理能力等等其他系统提出水涨船高的要求。因此那种"蓝光的超大容量能保证将来游戏数据的存储需要"（所谓"蓝光必胜论"）的观点是不符合实际情况的。

大多数消费者都不愿意自己掏钱第一个尝试最尖端的技术，何况在这种技术要价不菲，能否成为新的行业标准尚未有明确结论的前提下。PS3和蓝光"一荣俱荣，一损俱损"的策略，风险极大。要成功就要看索尼整个集团在未来两个战场上的协同作战能力。至少，在2006年底，PS3的发货量和蓝光影碟的发售情况都要有可靠的互相保证。索尼没有退路，这是一场它输不起的战役。要是它在一条战线上已经有了明显的优势，也许笔者会看好PS3，可是，目前索尼要在两条战线上同时对付世界上最有钱花，最拖得起，最犯得起错误的公司——微软，真的让我捏了一把汗。

关键词3 危机

除了这届E3最热门话题的PS3售价之外，就目前公布的情报看，困扰PS3和SCE的问题还有一大堆。《GT赛车》的正式续作并没有公布，《GT HD》展示的只是1080P版的《GT4》；《战鹰》目前看来和具备"感应"功能的PS3手柄还很不协调，可见PS3手柄对开发组而言颇有些"措手不及"。

近年来，游戏业"独占大作"的魅力虽然不减当年（笔者仍然记得当年为了《灵魂能力》而拿下DC），但正在被日趋多元化的格局所取代。电子娱乐业和一切内容主导型产业一样（如大众电影、流行小说等），未来的发展趋势是多点开花，市场不断细分。要制作一款符合所有玩家胃口的"大作"越来越成为一件吃力不讨好却又成本高昂的苦差；即便做出来，也很难在投入产出比上与产品线均衡、完整，各个平台利益均沾的"EA模式"抗衡。以往几次主机大战中起到重要，乃至决定性作用的"独占大作"尽管仍是主机大战的重要因素，但是欧美大厂目前的一线作品基本上是见者有份，这在相当程度上减少了独占效应。



索尼在发表会上对网络计划的描述语焉不详，没有给出任何一款游戏具体的联网游戏体验示范。作为针对Xbox Live收费服务，而宣称"完全免费网络服务"的亮点，索尼在发布会上也没有给出更多诱人的说明。总体来说，我们没有看到索尼在网络方面的多少准备。

不但相对于微软已经成功运营五年的Xbox Live有巨大差距，甚至连任天堂在发布会上对Nintendo Wi-Fi Connection无线网络的推广力度都犹有过之。笔者并不愿意看到PS3在网络方面继续落后下去。尽管在PS2时代索尼尚可以凭借单机游戏攻城拔寨，《FFXI》之类作为补充即可，但是这次索尼切不可再次托大。反过来看，网络内容也是索尼的机会，因为其在网络服务上尚有很大的提升空间，如果保持相当投入，运营得当，第三方可以对PS3游戏的网络内容加以充实，凭借PS系的强大品牌，索尼完全可以做到在网络服务这一块不落下风。

去年索尼对Cell处理器和RSX核心的大加吹捧（华丽的柱状图把其他市面上的通用处理器比得就像渣子），而今年整个展会和官方新闻稿都对Cell和RSX只字未提——笔者有理由相信，最终PS3发售时Cell处理器和RSX显示核心的规格很有可能在不影响性能的前提下再度缩水。其实更低的功率对降低PS3的发热量也有好处。我们对比去年和今年的PS3外形模型就不难发现，今年的PS3多了很多散热孔，可见PS3的能耗与发热量不会小。

目前Cell核心的良品率问题令人忧虑（有网络媒体报道："Cell良品率低得可怕，远远无法达到正式投产所需标准）。索尼方面已经在E3之后传出消息，表示可能会对"2006年首发200万台"的计划作出向下调整。按照硬件分析师的观察，索尼真正想让PS3大量出货要等到2007年3月到4月才有望实现。时间差的延长对微软来说无疑更能体现"先发优势"。

任氏 挥毫"石头"记：Wii will, Wii will Rock you!

[illegible] 革命、赢家、牺牲

任天堂借助此次E3把自己的"革命"理念彻底阐述并演示了出来，不但一扫此前改名"Wii"带来的骚动，更赢得了玩家和业界的一片赞誉。三大发布会后各大网站的投票调查和编辑评选也证实了这一点，本届E3最成功的发布会就是任天堂。

在电子游戏业界浸淫多年，长盛不衰的任天堂，早年以做玩具起家（甚至时至今日也没有放弃这一传统）。因此任氏对"游戏"，对"玩"，对"快乐"的理解是极其深刻的。当PS3和X360都以"家庭多媒体娱乐中心"为概念向HDTV为主要标志的次世代迈进的时候，任天堂选择了自己的道路，"革命"之路。

[illegible] 革命

宫本茂谈到任天堂的次世代理念时侃侃而谈："Wii并不是游戏业界的内部竞争，而是和游戏之外的其它娱乐形式（电影等）的竞争。如果任天堂获胜的话，游戏业界会变得更大。这就是我们的出发点。我们不是在原有机器的基础上进化，而是创造全新的产品。"



这就是Wii掀起的革命之路，把每个家庭成员，把每个不愿意接触游戏的社会成员都纳入到游戏机的"目标客户群"中来。这的确是一种"上帝关上一扇门，却又开了一扇窗"的创造性思维，NGC作为上一个世代主机竞争中的最后一名，终于决定采取"异质化竞争"的战略，从人机界面上尽可能地降低人们接触电子游戏的门槛。电视遥控器没有人不会用吧！所以女性玩家、更低龄的小孩、中老年人等等Light User都可以参与到游戏的快乐中来。

电子娱乐产业分析师纷纷盛赞任天堂。认为Wii是任天堂和业界多年以来"定位最准确"的一款主机。任天堂此举其实不仅仅是在追求Wii的成功，不仅仅是在为自己把蛋糕做大，其实也可以看作是一项"公益事业"，是在为整个电子娱乐业把疆土扩大。这种眼光或许很多人都有，但是能够在次世代竞争日益白热化的今天，把抽象理念化为设计精巧、具有可操作性的实物，笔者不得不佩服任天堂的领袖风范。

贯穿任天堂发布会的新口号是："Playing=Believing"（玩了就信了）。于是宫本茂和岩田聪的日式英语再叫人喷饭也无伤大雅，在有玩家参与的四人网球双打中，Wii掀起了本届E3最引人注目的高潮。Wii是在向其他传统娱乐方式宣战，是在争取"游戏人口"的最大化。游戏业界已经很久没有这样生机勃勃的"革命"了。

关键词5 赢家

因为理念的胜利，任天堂似乎在E3上表现出一派超脱的姿态，这种超脱的姿态，事实上给任天堂带来的是广泛的认可度。这次E3之后，出现了非常有趣的情况。玩家群体开始流行起"Wii60 还是PSWii"的幽默讨论来。你没反应过来吗？应用一下基本的代数原理，这里Wii＝3 明白了吧！

因为Wii的定价不会太贵，机器小巧，且全家人都可以玩，所以似乎买一台Wii成了没有太多痛苦挣扎和阵营选择的轻松选择。是"X360＋Wii"呢，还是"PS3＋Wii"呢？甚至连微软和索尼的高官也没有逃脱这个讨论的"诅咒"。Peter Moore讽刺PS3高昂的售价，称"人们会买两台主机，X360和Wii，这样加起来的价钱也才一台PS3的价钱。"而没过多久，向来以"大嘴长舌"著称的索尼全球工作室总裁Phil Harrison反唇相讥，笑称："Moore说的一点没错，人们会买两台主机，第二台是Wii，不过第一台一定是PS3！"

显然，其实岩田聪、宫本茂都可以躲在台下为Wii而偷笑了。他们俨然已经成了赢家。事实上，任天堂在索尼的E3发布会之后就已经表现出了"高姿态"。媒体就PS3的手柄具有和Wii控制器类似的"体感"

功能询问任天堂发言人的感想时，该发言人巧妙地答道："摹仿是最真心的赞赏。"

与此同时，各位也不要忘了任天堂长年雄踞的掌机市场。任天堂的GBA SP和NDS都创下了销售奇迹，而最新的NDSL也只有供货不足，欧美市场也急切地等待着新机型降临。任天堂在E3后的访谈中表示，鉴于NDS强大的销售驱动力，可以看到已经被市场广泛接受，因此不会推出GBA的后续机种打击这股热潮。由此可见，以"Touch!"为核心的任天堂次世代产品线已经非常清晰了：Wii和NDSL将开启一个全新的未来。

谁是赢家？任天堂？

答案永远只有一个：玩家。

牺牲

凡是有革命就一定有牺牲。

岩田聪在访谈中谈到Wii的乐趣时说："一旦拿起控制器，就会忘掉屏幕分辨率。"其实他已经不经意地说出了Wii的软肋：机能贫弱。

机能的确是革命的代价。因为只有不太高端的机能，才可能实现廉价的主机售价。尽管任天堂一直没有官方公布Wii的实际数据，但就本届E3上展示的游戏看，我们的确没有看到画面超出预期的作品。此前被媒体热炒了一把的《赤铁》被证明实际画面非常一般。其实机能的牺牲还只是表面。任天堂这种做大游戏人群的构想，其实对自己的软件产品线也是有挑战的。那就是大量休闲游戏、小品游戏的出现。这个趋势其实在NDS上就已经非常明显了。像《动物之森》、《任天狗》、《瓦里奥制造》这样的作品，游戏的目的性被进一步削弱，而转化为随时随地的生活化的娱乐。《电子浮游生物》更是被Gamespot评为一款"音乐玩具"。电子游戏的互动性被单独夸大，而综合性却被削弱了。

这就是迎合Light User人群付出的代价。《塞尔达传说》、《银河战士》对于"非传统游戏人群"而言还是很有门槛和难度的。但任天堂的终极竞争其实还是要面对索尼、微软的。两个巨人现在的面红耳赤无暇他顾只是暂时的。E3后的一些访谈也表明，任天堂也表达出了今后推出HDTV图像水准的新机的计划——因为谁都明白，平板HDTV是日后的主流，在2006年不谈HDTV可以，但到了2010年，恐怕就时不我待了。从这个角度来说，任天堂的道路也是剑走偏锋，无奈之举。

微软 振臂脱"布"衣：一针一线绣霸王

软件轰炸 平台整合

微软在上一次没有成为第一个冲过胜利线的。所以在这次重赛中，微软选择第一个出发。

转眼之间，X360已经发售6个月了。短短半年，X360的战绩已经非常值得骄傲。除了在日本市场遭到冷遇外，在欧美X360都已经成功地成为了很多玩家的"次世代初体验"。

软件轰炸

作为最后召开新闻发布会的微软，在好莱坞中国大戏院一句废话都没有，直接从第三人称射击游戏《战争机器》的预告片和关卡演示开始。可以说，微软这样的"开门见山"是极有针对性的。索尼发布会由于不敢再上演去年的"CG赏片会"，所以实际演示的游戏完成度和素质普遍令人失望，没有亮点（通过录像观看发布会的玩家无法体验现场气氛，其实很多现场观众的失望反应都被剪掉了）。而微软无疑在通过游戏宣告：来玩吧，现货。

一连串即将登陆X360的游戏串烧证明了X360在2006年的软件将弹药充足，火力凶猛。《失落星球》、《战火兄弟连：地狱大道》、《质量效应》、《救世魔神》、《飞驰竞速2》、雅达利的《无限试驾》、还有众望所归的《蓝龙》、《寓言2》……而最精彩的一幕出现在Moore脱去衬衫之后。他先展示了右臂上的《光环2》刺青。就在全场观众都以为他要公布《光环3》的时候，在左臂出现的标志却是：《GTA4》！事实上《GTA4》将登陆X360和PS3两大平台，但起码这次《GTA》这枚核弹的按钮将不会仅仅握在索尼的手里。

《光环3》在整个发布会的最后公布。比尔·盖茨说：Moore，我们接下来展示一个游戏里的片断，台下的观众说不定能认出来。当观众看到沙漠场景，似曾相识的音乐响起之后，第一次掌声响起了……摒息看完《光环3》的即时演算预告片之后，观众席没有掌声……全是尖叫！

Bungie在主页上甚至写道："这次E3的预告片是以把对制作进程的影响降到最小的标准制作的。"换言之，在上菜之前我只让你闻闻香气，至于吃进口里的味道，自然会远胜这种隔靴搔痒的演示。有评论敏锐地指出，《光环3》其实仍旧瞄准了PS3的首发，盖茨在《时代》周刊上的表态绝非戏言。甚至不排除这样的可能：微软准备了两套《光环3》公布方案，视索尼发布会的情况而定夺。

最后，微软大大舒了一口气。

平台整合

微软的X360最大的杀手锏其实还不是性价比，而是配合X360软件阵容推出的平台整合。泛Windows系统（XP、Vista PC/手机/其他）通过Xbox Live与X360平台的整合与互动。这也就是为什么微软在亏掉40亿美金之后仍然决定"再玩一次"——亏损是暂时的，标准永久是我的就可以了，上了我的船，您老就别想下去了。微软玩这一套已经很久，而且游刃有余，颇有心得——比方说，笔者不愿意去购买正版的金山WPSOffice的原因并非微软的Office有多么强大，而是金山的WPS不能与Windows Office的格式完全兼容——这时候，我才想起大门先生的那句话的可怕之处："如果中国人要盗版，我希望盗版微软"。

敏感的朋友应该注意到，微软从这届E3开始，无声无息地打出了"Games for Windows"的logo和口号。在发布会的视频结尾也好，还是E3现场的宣传海报，"Games for Windows"已经开始悄悄蔓延。

微软已经开始全面打造新一代的Windows Vista的形象，所以比尔·盖茨出现在E3上，与其说是在为X360助威，不如说是为Windows Vista助威。其中的重头戏之一，就是把Windows作为惟一的PC游戏平台。在发布会上，Xbox的Gamertag标签通过和MSN整合，已经延伸到Vista的桌面上、Windows嵌入式系统的手机上；X360玩家通过Xbox Live可以直接和Windows Vista版本的同一款游戏玩家对战，不需要任何中间环节；从手机上下载新车，然后传送到Vista上涂装修改，再传送到360里实际游戏……这些功能已经是现场操作阶段，不是远景了。这就是微软独占。可以看作是微软在用"横向"整合（windows－360）来对抗索尼的"纵向"整合（ps2－ps3）。



总结

PS3这次E3发布会虽然"失信于民"，但前代主机积累的大量用户忠诚度依然是索尼最稳固的基石。PS3完整的向下兼容功能依然对庞大的PS、PS2玩家具有很大的吸引力。日式游戏已经成功地在全世界树立起了自己的品牌，PS系主机显然在符合欧美口味的前提下拥有更多的日式游戏的底色，这是X360不得不尽力加以弥补的软肋。PS系主机上一大批独占大作的续作也会成为最受人们关注的作品，这种关注度将为索尼赢得更多的营销和宣传机会。蓝光光盘依然有机会成为下一代存储格式的标准，索尼必须加大对用户的宣传力度，并在另一片战场（次世代光碟媒体格式）上不断传来好消息才有望摆脱危机，转化为机会。一旦蓝光成为业界标准，那么丰富的多媒体娱乐会成为助推PS3的一股强大动力；而PS3的硬件成本如果能得到更好控制，尽快缩小与X360的价格差距，PS3还要进一步加大游戏作品的研发力度，回应微软的第三方厂商争夺战，在FPS等类型游戏上给予充分支持（虽然id Software的老大约翰·卡马克说PS3的性能比X360强一些，却也在抱怨PS3难于开发），才可能在欧美市场与X360分庭抗礼。

在PS3得到有效的成本控制之前，PS3一定要挺过一段可能比较艰难的首发期。从长远看，PS3的胜算在2007年以后。如果与蓝光有关的各个部门能支援出强力的电影阵容和低廉的硬件成本，并且不出现重大的战略失误，那么越是到后来就对PS3越有利，X360的很多首发优势也就越不明显。如果PS3赢下这一局，这将是索尼集团的重大转机——那意味着在游戏市场、光盘媒体标准两个重要战场上确立了领导的地位。

PS3在2006年11月发售时，X360正好发售一周年。微软在PS3发售之际肯定会抛出主机降价、新作轰炸等手段，针对PS3的首发进行狙击。在欧美澳市场，PS3将面临很大的压力，而X360在8月准备的日本市场"二次首发"也将是微软[illegible]岛的再次尝试——就算微软有什么闪失，它也承担得起。之后秋天的东京电玩展将是索尼展示PS3作品，说服玩家掏出599美元的最后机会。

双方真正刺刀见红的生死较量就是2006年11月的PS3首发。如果微软届时已经达到1000万台的市场占有率，那么索尼的情况恐怕不妙。更有可能的情况是，两家相持不下的状况将长期持续下去，不会有任何一方领先太多或输掉太多。这虽然没有成王败寇的刺激，不过相信也是广大玩家最愿意接受的结果，谁都不会完败，也不会完胜。而Wii则会成为新市场的领军主机，赢得自己的一片天下。

今年E3，果然比去年好看。

去年E3，仿佛是一场华丽的烟花汇演，五光十色映亮夜空，只是云烟过眼。

今年E3，该偿的就偿，该还的就还——针尖对麦芒，剪刀石头布，相生相克，[illegible]

[illegible]的现在，您的选择呢？

三度冲击

北京时间5月14日晚7时50分，从美国洛杉矶飞往中国台北的CI005次航班准时降落在台北中正国际机场的跑道上。经过13个小时的长途飞行，这架庞大的波音744飞机里的乘客早已疲惫不堪。虽然UCG E3 TEAM一行人还需要从这里再次转机至香港并在至少5个小时后才能回到编辑部，但是随着飞机降落到祖国的土地上，我们这次E3 06报道的外出采访工作已经告一段落，剩下的工作则需要在编辑部里与其他同事合力继续完成。［文字 & 摄影：多边形］

相同的路，不同的云

初夏的洛杉矶原本应该是充斥着温暖热烈的加州阳光，大概是因为这次我们来得有些稍早的缘故，在洛杉矶一周的时间里，除了最后临走的一天和每天中午那一小会儿之外，其他的时间居然一反常态地厚云密布，令对加州阳光充满渴望的星夜大失所望，就连他从国内带来的口腔溃疡，也怪罪在这阴朦朦的天气上。

北京时间5月6日的晚上，我们一行人乘坐华航的班机从香港国际机场起飞，两个小时后在台北中正国际机场转机，再经过11个半小时的长途飞行，终于在洛杉矶时间5月6日的晚上平安抵达洛杉矶国际机场。整个飞行途中最令人沮丧的事情莫过于飞机上没有提供电源插头(前两年的航班上可是都有提供的)，这使得我们精心拷贝到笔记本中的《24 Season 5》沦落为彻彻底底的摆设，我和Gouki顿时觉得人生黯淡了不少。

由于整个飞行途中基本都处于黑夜的状态，机舱内也特意调暗了灯照，对长途飞行有所准备的我和Gouki“居然”一下子睡了7个小时，实在是一场伟大的胜利。而初次经历长途飞行的星夜和摄像师小龚则在经历了各种睡姿的折腾之后，依然不得不在困意的摧残下睁着眼睛看着前方小屏幕上的电影打发时间，直到实在是不能睁开眼睛的地步，才分别以一种非正常人类可以睡出来的姿势困死过去……

出关的手续整整办理了一个小时，倒不是因为老美办事效率低，只怪人实在是太多，光是为了找到排队队伍的末尾就让我们推着行李车在狭小的机场大厅里绕了好几个圈子。洛杉矶属于比较典型的商务城市，说它是商务城市的原因是因为每年在这里所举行的大大小小各种会展不计其数，而幸运的是，每年的E3都是在5月这个洛城会展的淡季举行，所以当我们告诉海关官员此次洛城之旅的目的是商务时，他们大多都知道是为E3而来的，出口处的那位黑人大叔一听说我们是为E3而来，顿时两眼放光：“那你们都是电玩高手了？”

走出机场的时候已经是晚上8点多了，司机罗老师已经在接机大厅等待了一个多小时。罗老师是北京人，今年已经是他在洛杉矶的第九个年头，现在他的职业是旅游公司的导游兼司机，专门接待我们这种从国内过来的旅游团商务团检查团等等，去年的时候便是他带领着我们在洛城跑了好几天，今年也算是“熟客”了。罗老师在洛杉矶的经历颇有一点点“北京人在纽约”的传奇色彩，初来洛城的时候，也是在一家中餐馆洗盘子，不久之后找到了更加稳定的职业——在一家华人学校当中文老师(这也是我们叫他罗老师的原因)。园丁干了不到两年，买了一辆车，便和几个朋友一起办起了旅游公司，在洛杉矶的第五个年头成功领到了一张绿卡，随即把老婆孩子接了过来。罗太太在国内是搞专业摄影的，来美国之后依然重操旧业，收入还算不错，女儿小罗还在上学，今年初三毕业。罗老师一家人目前还是租用一套月租千余美金的HOUSE，问起罗老师什么时候在美国买房的时候，罗老师咽了一口口水，连说太贵太贵，估计他咽下的是一口苦水。

在漆黑的高速公路上颠簸了40分钟有余，终于来到了此次的驻地——位于Monrovia的Four Points酒店。洛杉矶的旅馆其实都比较廉价，就算是位于市中心的比较高档的W e s t i n Bonaventure Hotel每晚大约200多美元即可搞定，不过由于E3的缘故，全市的宾馆酒店都坐地起价，最低也上涨了至少百分之二十的房价，比如我们的Four Points酒店，平日里60-80美元即可入住，现在低于100美元的房间根本定不到。当然也不是没有便宜的住处，洛杉矶里各种Motel遍地都是，最低二三十美元可住宿一晚，不过按照罗老师的话说，“住那种地方你得有光着屁股回国的思想准备。”意即那种地方的治安根本没有任何保障，特别是我们这样的外国游客。

办理完各种手续之后已经差不多10点多，我们四人也快要饿成死人，罗老师把我们送到附近一家Red Lobster餐厅后便驱车回家了。这家“红龙虾”餐厅算是当地比较有特色的，在洛城有好几家连锁店，主要食谱以龙虾和牛排为主，我和Gouki每年至少要来这里吃一次，印象颇佳。第一次品尝美国口味的星夜和小龚也对这里的食物赞不绝口，但我估计里面有七成的成分是因为他们给饿的。

吃喝住行在洛城

坦诚地说，老美的食品，不是我们这种经历过中华美食的胃所能忍受的。就拿最不值钱的汉堡来比较，国内麦当劳的汉堡相信很多国人已经够鄙视了，但是你要是看过美国的汉堡估计会对国内的汉堡大为改观。老美平日吃的汉堡，两片面包通常是冷的，而且大多都是粗粮制作，光是看上去就可以让你联想到喂猪的杂粮，中间会夹几片生菜或者西红柿，这也一定是冷的，不过最中间的肉饼——基本都是牛肉——还算是热的，毕竟是煎过的，只是大多都有至少一面煎过了头，单把这块肉饼拿出来会让不知道的以为你在啃一块铁饼，在这些中间还会有白色的沙拉酱和黄色的干奶酪混在里面，光是这一堆东西组合起来让你看上去就没了食欲，而最过分的是这样的一份汉堡在E3上要花将近7美元才能买到，你顿时觉得心和胃一起开始隐隐作痛。

当然也不是所有的东西都如同我形容的那么糟糕，至少有一样国内是永远也赶不上的，那就是卫生，说白一点就是干净。汉堡的看相再糟糕，它也是干干净净的，如同落魄的书生一般，即使衣着破旧，但一定是收拾得整整齐齐干干净净，不失一点气节。例如我前面提到的“红龙虾”，便可以算是老美平民食物的典范之作，看上去和吃上去都非常丰盛，至于味道则是仁者见仁智者见智的问题了。当地的卫生局对每一家餐厅都有一个卫生等级认证，考证的范围从卖出去的食物到后面厨房的冷柜，如果你看到评价为“A”的餐厅，大可放心的大快朵颐。

另外，洛杉矶虽然地域辽阔，但是

膳食价格却十分之均等，无论是市中心还是市郊，相同菜肴的价格相差不会超过10美元，大多都在20美元左右即可吃到一份美味的食品。不像在国内，你在上海金贸大厦楼顶吃一顿饭和在老城隍庙南京路这种地方吃一顿饭的价格可以相差十万八千里，孙悟空一个跟头都翻不过去。而麦当劳肯德基这种国人都很熟悉的快餐店更是廉价食品的代表作，20美元可以让我们四个人吃一顿饱饱的早餐。更加省钱的吃法也有，可以省到不用掏一分钱，因为很多餐厅的冰水和小面包都是免费的，理论上你厚着脸皮可以吃到饱，当然这种可能性仅仅存在于理论上而已。

美国是一个移民国家，所以能吃的东西也不仅仅只是美国餐厅的食品。在洛杉矶，除了美国人之外，最多的就是墨西哥人，其次就是亚裔人种。在这些亚裔人种中，人数最多的自然是中国人，其次是韩国人，所以说在当地，中餐馆和韩国口味的餐馆都是可以找得到的。在洛杉矶的第三天早上，实在受不了每日汉堡作为第一顿饭的我们在罗老师的带领下来到了China Town，吃了一顿永和豆浆的早餐，虽然餐厅的装修和国内的永和豆浆相去甚远(我怀疑可能不是一家，只是用了这个名字而已)，但是口味却是正宗的大陆风味：粗大的油条、喷香的豆浆、美味的牛肉面，算是我们在洛杉矶吃得最为满意的一顿了，只不过算成人民币的话价格贵到飞起：油条要8元一根、豆浆要16元一份、牛肉面要64元一碗……所以说在美国花银子，还是不要算成人民币的好。

E3的第二天晚上，从展馆出来之后，罗老师又带领我们去了一家韩国烤肉馆，之前只有我和星夜在北京的时候吃过韩国烤肉，回味颇佳，所以我们对一水之隔的韩国烤肉还是很向往的。这家餐厅离Downtown不远，但是卫生情况却不太好，也许是因为明火烧烤的缘故，墙壁上能明显看到黑烟熏出来的痕迹。比起北京的韩国烤肉来，口味上倒是没有什么差别，只是厨师的刀功显得更加"大刀阔斧"一些，相比之下国内的肉块就是大家闺秀了。也许是太过劳累的缘故，大家虽然饿，但是吃的兴致都不太高，一顿下来才吃了80多美元。按照罗老师的说法，在这(廉价的烤肉馆)吃烤肉，不吃他个200多美元就跟没吃过一样，由此可见大家也确实是累了。

在美国吃饭，有一样东西千万别忘了，那就是小费，英文是Tips。洛杉矶小费的标准基本是帐单价格的10％到15％，这种小费不会显示在帐单上，并且也不归餐厅的老板所有，都是让负责的伙计揣到了自己的腰包里。按照美国人的思维方式，服务员给你提供的服务是独立于餐厅之外的，你来餐厅享受的是餐厅提供的美食，而他们的服务则是需要单独付费的，这实在是一种很奇怪的理论。当然，这种小费你完全可以不给，服务员也不会追出门来要。相信这样厚着脸皮做的人应该不少，否则大多数餐厅在送上帐单的时候，也不会在帐单本里夹一张用多种语言注明的"小费给付标准"了(不过没有中文)。

其实小费不光是餐厅里面要，你住在宾馆里，每天早上离开的时候别忘了在床头柜放上一两美元的小费给每天帮你收拾屋子的清洁工，这也是对他人工作的一种肯定和尊重。虽然在大多时候你忘了也没什么关系，但是如果遇上暗地使坏的(这种清洁工一般都是移民例如墨西哥人，不会是美国本地人)，"忘记"在你房间里放上新的香皂或者新的洗发液什么的也是常有的事情。

在国内住宾馆，除了衣物，其他的生活用品宾馆都会给你准备。但是在美国，梳子、牙刷和牙膏需要自己去准备，因为几乎所有的美国宾馆出于环保的理由考虑，这种私人用品是不提供的(因为卫生问题而无法回收再利用)。星夜和小龚就是因为我忘记提醒他们而跑我这里蹭了两天的牙膏……另外拖鞋也不会提供，只是打赤脚踩在地毯上的感觉也没什么不好。所以如果有读者朋友要去美国旅游，别忘了这一点。

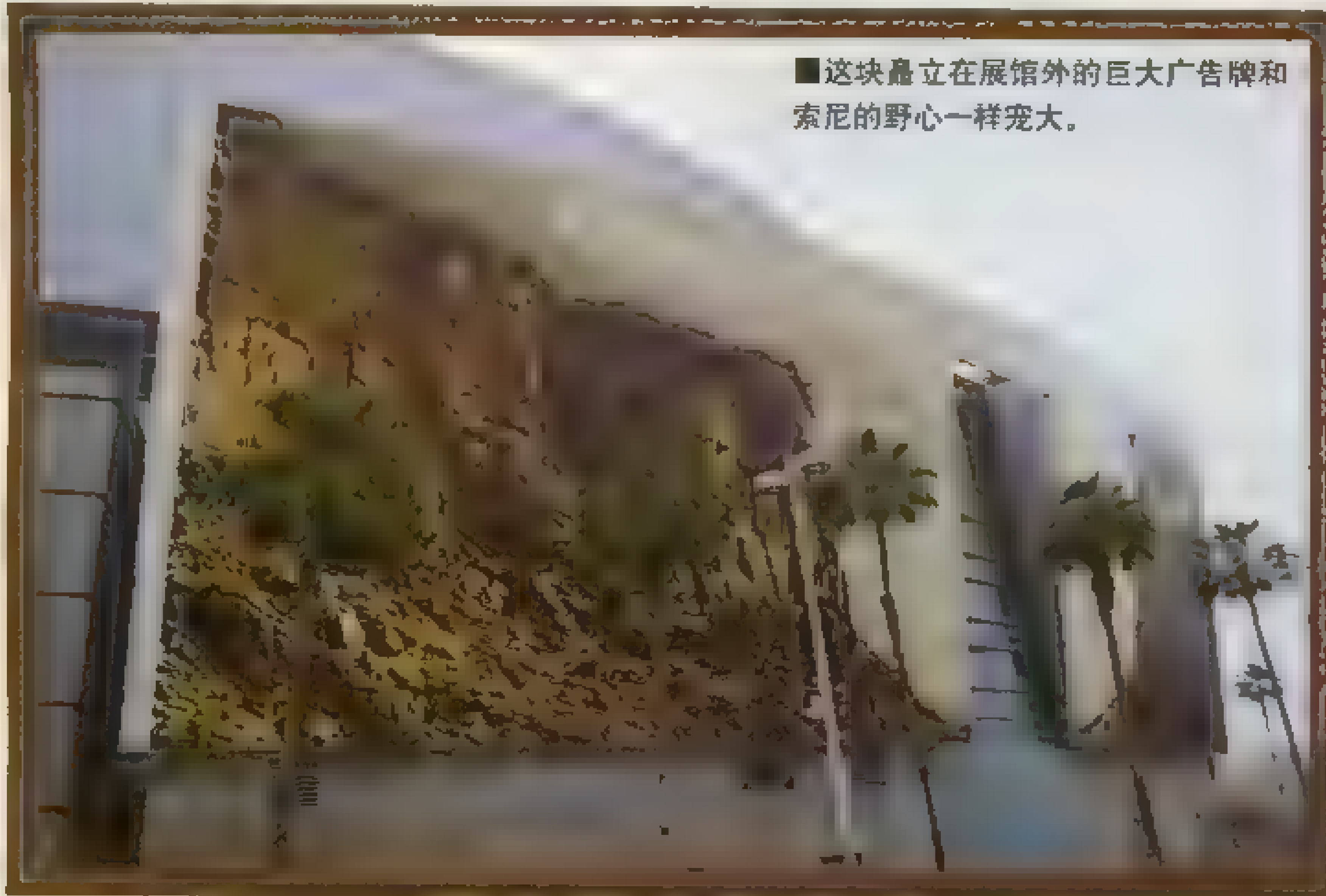
宾馆的服务生都很细心，比如前台的那位男士，因为接待我的Check-In而知道了我的名字，后面几天每次碰到我的时候都会和我打招呼，并且能说出我的名字，即使中文发音对他来说有些


■罗老师和我们的合影，旁边是我们这几天的"坐骑"

拗口。而清洁工则更甚，每天我们从外面回来之后都会拿回大包小包的资料，晚上还要赶着给国内发送资料，所以那些文件都是乱七八糟地扔在桌上或者地上，次日晚上回来之后发现这些东西还是原封未动，原以为清洁工没有打扫，仔细一看，床是重新整理过的，桌子也一定是擦过的，一些小的废纸空饮料瓶什么的也清理干净了，洗手间也完全清洗过。但是那些随意扔在桌子上和地上的文件资料还是按照原位置放在那里，只是那些散开的文件按照本来的顺序被放得更整齐，散乱在床上的东西在床铺被整理过之后依然躺在原有的位置。另外，由于我没有带漱口杯，每次都是拿了书桌上的水杯到洗手间用作漱口杯，头两天清洁工都帮我重新更换后放回书桌上，之后大概知道我的用途，所以每天都在洗手间里为我单独多准备了一个口杯。

前年就说过，洛城当地的俗语说"No man walks in LA(无人步行在LA)"，意思是说当地交通的繁华(忙)，而事实上，你也不可能靠着你的双腿生活在洛杉矶。这个位于加利福尼亚南部的美国西海岸城市有着超过一万平方公里的面积，却只有不到四百万的人口，光这么说大家可能没有什么感觉，告诉大家几个世界上主要城市的相关数据：上海，五千八百平方公里，一千七百万人口；香港，一千一百平方公里，七百万人口；东京，两千一百平方公里，一千三百万人口，比较之下大家便可以知道洛杉矶有多么大，人口分布有多么稀疏了吧？而且由于洛杉矶地处海岸，属于地震带，所以洛杉矶除了市中心有着一些高楼大厦之外，其余的居民房大多都是独立成户的HOUSE，反正地方多，也不怕没地方住。所以说，这个城市就不是为人修的，而是为车修的，整个城市被大大小小长长短短的密如蛛网的高速公路连接起来，是世界上有名的专为汽车一族设计的城市，公路的面积占据了全市面积30％以上。

而由于最近全球原油价格飞涨，洛杉矶的油价也水涨船高，而且是全美油价排名靠前的城市。以最便宜的85号汽油为例，约3.5美元/加仑，换算成国内的计量方式大概是7.4元/升(1加仑大约等于3.8升汽油)，而国内的油价现在大概是4.9元/升(97号汽油)，所以那天当我跟一个老美谈起这个话题的时候，他对国内便宜的油价羡慕得要死，嘴里不断地抱怨当地政府的政策不力。可怜他不知道，国内的汽车一族除了油价之外，还要上缴诸如养路费过桥费年检费等等名目繁杂的各种费用，算下来不比美国的油价便宜啊。(实际上美国各地加油站对汽油的分类并不是以号码来标明的，加油站一般都是标明regular、plus和premium三个档次，至于每个档次对应具体是多少号的汽油则各地都不


■这块矗立在展馆外的巨大广告牌和索尼的野心一样宠大。


■这对来自《FF Ⅶ AC》的模型据说价格不菲。

一样，例如洛杉矶是85、89和91，芝加哥是87、89和93，犹他州是85、88和92，这实在让人有些犯晕……）

心细的读者应该还记得，前年我和Gouki第一次到LA的时候，由于没有租车(实际上我们也不会开)，第一天出行只能靠出租车，结果第一天光是打车就用去了一百多美元，心疼得不行。洛杉矶的出租车的价格大多都在2美元/公里，不存在起步价的概念，看起来便宜，但是一上高速公路你的心就会和计价器一起噗噗乱跳。而如果你在国内拥有驾照的话，在洛杉矶当地是可以租一辆车自己来飙一把的，你只需要持本人驾照以及护照到一个专门负责更换外来游客驾照的部门去换一张临时的当地驾照，然后去租车行(一般在机场就有)租一辆汽车，便可以体会一把美国人的汽车文化了，假如你租用一辆5 人的SUV，为期5天，整个费用还不到200美元(不含油价)。



E3 其实不重要

谈完了吃喝住行，该把话题转回到E3上来了。

坦言之，从某种角度上来说，E3本身对我们的吸引力远不如头两天举行的各大厂商的展前新闻发布会，因为所有的重头新闻都是来自这些新闻发布会，E3本身对我们来说只是一个大型的试玩会罢了。今年出行之前，我们一共约定了5家厂商的新闻发布会，它们分别是8日的史克威尔·艾尼克斯和索尼，9日的任天堂、微软和Konami。索尼、任天堂和微软的新闻发布会详情大家在前面的新闻中已经看过了，这里我主要谈谈史克威尔·艾尼克斯和Konami的吧。

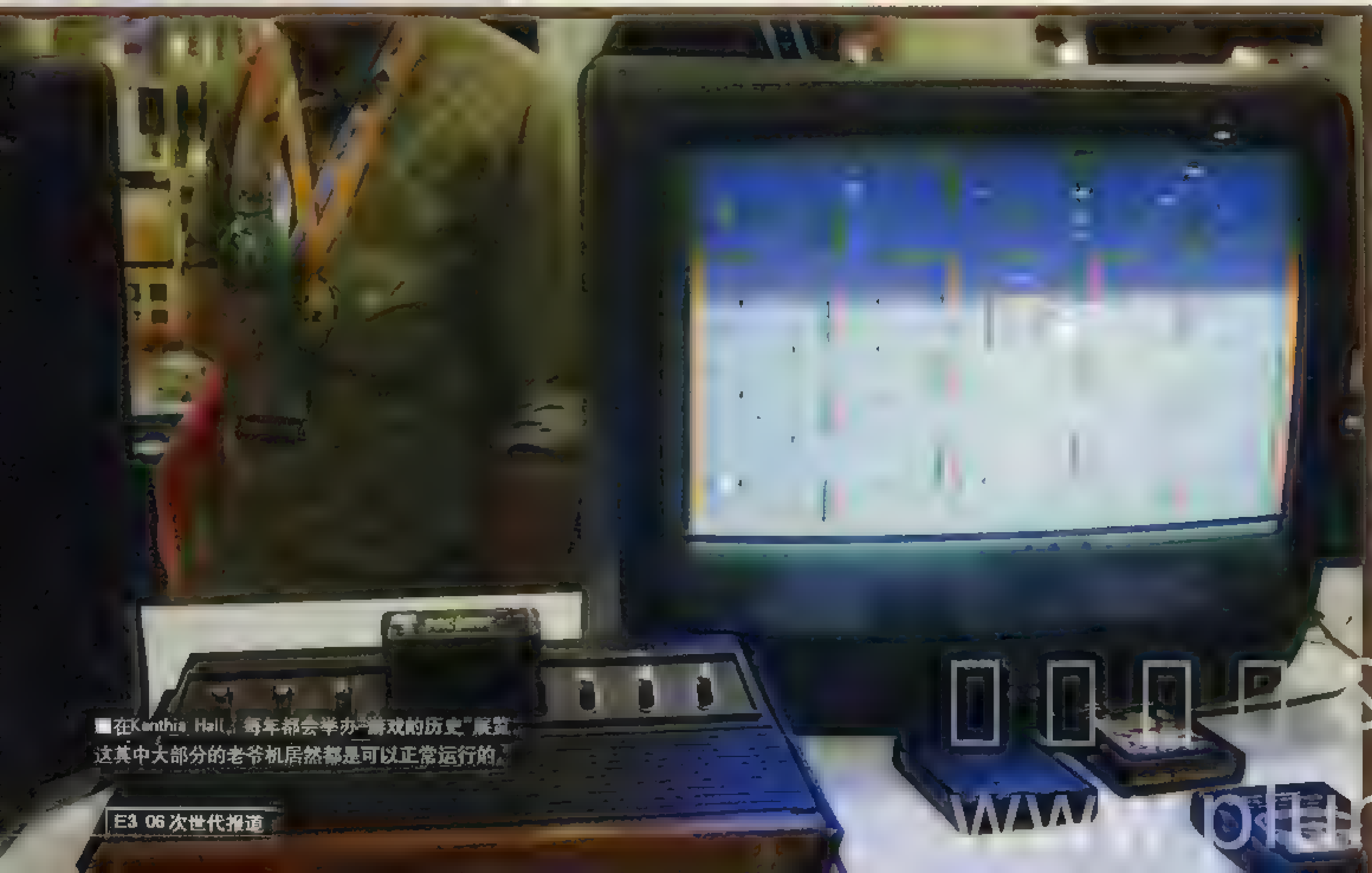
史克威尔·艾尼克斯(以下简称SE)的发布会安排在8日下午1点位于好莱坞西日落大道的The Hollywood Palladium举行，由于之前去市中心的Westin Bonaventure Hotel确认了索尼展前发布会的相关手续，所以当我们达到那个地方的时候已经是10点多了，门口早就排起了等待入场的长队，在这些排队的人里面，日本记者的比例占了很大比例，这和我们后来参加的几家新闻发布会的情况截然不同。不客气地说，SE的发布会安排是所有发布会里面最糟糕的一个，原定1 1 点开始Check-In，结果不知道为什么拖到了11点半才开始，而之前所有等待的人群只好站在露天里干等。开始入场之后只留一道小门仅供两排人龙进入，极为缓慢。而发布会本身流程也是非常枯燥，和小学生做报告没什么两样，都是上台说话→播放影像→换下一位上台，并且最不可思议的是，所有人都是用日语发言，难道这些高层都不会说英文吗？而最让人费解的一点就是，发布会对媒体的拍摄作出了极为苛刻的限制，被允许进行拍摄的媒体不超过十家，并且在播放影像的时候同样不允许拍摄，而影像摄录则是全程禁止的，这实在令人难以忍受，本身就是对媒体召开的新闻发布会却不允许媒体拍摄，自相矛盾的逻辑！我和Gouki几乎是憋着一肚子火参加完这个发布会。

当然，发布会本身所公布的内容还是很震撼的，PS3独占《最终幻想XIII》！而且一公布就是一个系列三个Title，相信索尼为了达到这个目的应该付出了不小的代价。相比之下，其他的一些新闻就不是那么重要了，哪怕是Wii上面的《DQ》新作。在会后前往索尼发布会的大巴上，我和两位来自加拿大的同行聊起SE的这次发布会，他们都对SE这次公布《FFXIII》表示“相当意外”，言下之意也是说索尼为了PS3不惜血本搞定SE，并且还谈到，“去年多少有个《FFXI》给了X360，今年却什么也没有”，不过我们都认为，说不定明天微软的发布会上“会有更加轰动的消息公布”，当然这只是玩笑，事后的事实也证明这是不可能的。

Konami的发布会是我们参加的最后一个展前新闻发布会，9日下午3点，再参加完之前任天堂和微软的新闻发布会之后，我们驱车赶往位于市中心的公共图书馆(Public Library，洛杉矶很有名的公共图书馆)去参加在下午4点举行的Konami E3展前新闻发布会。那个地方和微软举办新闻发布会的中国大剧院并不是很远，但是由于都位于市中心的缘故，那个时间又正逢交通高峰期，罗老师的汽车在车流中爬了四十分钟才抵达目的地。

隔着老远，就能看到在馆外排队等待进入的世界各国的媒体记者们。相较于SE，Konami的工作人员似乎要热情友好得多，在我们排队等待入场的时候，还不时与我们开着玩笑，遇到熟人，热情拥抱，再加上一墙之隔的图书馆院子里先期进入的人可以在那里听听乐队演奏音乐，喝点东西，所以整个场面十分热闹。

本次Konami的发布会时长大约为两个小时，为了活跃现场气氛，Konami请来了NBC的一个脱口秀主持人来主持这次发布会。不过很明显，对于已经经历了上午的任天堂以及微软发布会的疲惫的各国记者来说，这种美国冷笑话很难再刺激他们的神经，大家期待的，都是同一件事情，那就是《MGS4》。


在Kenthia Hall，每年都会举办“游戏的历史”展览，这其中大部分的老爷机居然都是可以正常运行的。

Konami为本次的E3的确做了不少的准备，公布了大量的新作，其中我们比较关注的游戏包括之前已经有消息了的NDS《恶魔城》新作以及《WE》新作，此外，在SCE的发布会上看到的PS3版的《机密武装：突袭》也在发布会上公布了更长的一段宣传片。在公布各个新游戏之前，游戏相关制作人就会上台来对游戏进行讲解，这其中就包括制作《恶魔城》的大胡子的GA(五十岚浩司)。

小岛秀夫的Kojima Production(小岛组)被安排在发布会的最后才登场。这次小岛组为我们带来了4款游戏，其中有两款是完全的新作，分别是PSP版的《潜龙谍影 掌上行动》以及NDS版的《月之骑士》(其实就是日版的《我们的太阳》NDS版)，前者可是被纳入"Metal Gear SAGA"的系列正统作品哦！主角依然是Big Boss，讲述的是《食蛇者》之后，《Metal Gear》之前的一段故事，根据官传片透露的信息来看，这一作可能会讲述"猎狐犬"部分成立的起源。游戏的发售日是2006年冬天——这么快就能再玩到《MGS》的正统新作，这的确是一个惊喜。另外还有一款《潜龙谍影 数字漫画小说》，这是根据美国漫画家Ashley Wood的漫画版《潜龙谍影》所改编的风格非常独特的动态漫画作品，将会在2006年夏天于PSP上推出。

在前三个游戏预告片结束之后，小岛组的Ryan Patton又和我们开起了玩笑，他说已经公开了三个，还只剩下一个了，这个是什么就不用说了吧……灯光再次暗下来，《潜龙谍影4》终于开始了！在发布会刚开始的时候，主持人曾经说过，"也许昨天你们有些人(在索尼的发布会上)看过《潜龙谍影4》的新TRAILER，但是今天你们会看到更多的惊喜。"这说明今天的TRAILER才是完整版的！影片的全部片断我们已经收入到了即将出版的第十六辑《游戏光环DVD》中，这里就不多说了，只谈谈重要的几点吧：第一是Snake的老，根据剧情设定，本作是发生在《潜龙谍影2》之后数年，而影片中的Snake与当年英姿飒爽的他相比如同相隔半个世纪，满脸的皱纹以及花白的头发一度让我们不敢相信他是Snake；第二是众多的出场人物，拄着拐杖的Campell、依然年轻但成熟许多的Otacon、忧郁的Naomi、再度登场的Meryl、以及正式更名为Liquid Ocelot的那个老狐狸，光是看到这些久违的角色就令人兴奋不已；第三，也是最令人惊喜的一点，在影片最后登场的是一个类似忍者打扮的小伙子，身手矫健武艺高强，一人持一把忍者刀将刚才把Snake折腾得够戗的新型Metal Gear"月光"轻松干掉，并且不止一台，而是至少十台！在最后揭下面具的时候，我们终于知道了——他就是雷电！"轮到我保护你了，Snake！"。

影片播放完毕之后，Konami的发布会也到此结束，这两天里我们UCG E3 TEAM一共参加了SE、索尼、任天堂、微软以及Konami的展前发布会，与去年相比收获更多。很快，5月10日的E3正式开展日即将到来。

谁妖魔化了E3

对于读者和玩家来说，E3是一场游戏业的盛会，而对于我们媒体来说，E3却是一场战争。并且，这场战争不是同E3作战，也不是和同行作战，而是和我们自己作战。

出行之前，星夜对于我和Gouki阐述多次的，有关采访E3在身体上的疲劳程度有些不屑一顾，但是当还没有等到E3开展，仅仅是参加SE和索尼发布会的那天，星夜的腿已经累得走不动路了，加上时差的折腾，他彻彻底底地了解了我和Gouki之前在国内跟他们说的那些话。

对于时差，有过出国经历的朋友可能有所了解，而对于大多数安分守己待在国内的朋友来说，不是通过语言就能够体会的。如果只是去旅游，那也就无所谓了，毕竟没有什么压力，而对于我们需要立刻投入到工作状态中的人来说，则是非常痛苦的一件事。

刚到美国的头两天，身体的生物钟还保持着国内的作息时间，所以当晚上的时候，虽然周围环境和手表上的时间告诉自己应该睡觉了，但是精神上却是一点困意都没有，只好在黑暗中睁着眼睛数绵羊，Gouki实在受不了这样，半夜两点爬起来坐在书桌前上网。到了早上，特别是中午开始，身体开始犯困，明明是太阳当头照，却感觉头重脚轻，眼皮直打架，处于极度困倦的状态，星夜就是在这种状态下迷迷糊糊地搞丢了手上的20美元，想吃午饭的他明明刚走进队伍的时候手上还拿着钞票，等排到他的时候发现手里的钞票不知道跑哪里去了……(星夜将在第十六辑的《游戏光环DVD》中撰写"星夜的E3日记"，第一次去美国的他会有很多与我不同的感受，请大家捧场。)

而时差反应最剧烈的不是这两天，而是在强行纠正生物钟的第三第四天，因为这两天身体的生物钟以及新陈代谢处于完全紊乱的状态，整个人的精神状态很低沉。这种状态不是简单地通过睡觉来缓解的，因为你很可能早上起床的感觉和没睡觉是一样的。

到了第五天以后，情况就有所好转，你现在可以自豪地宣布自己已经适应了美国时间。但是别忘了，再过两天我们就回国了，这就意味着我们又要面临另一次时差调整……

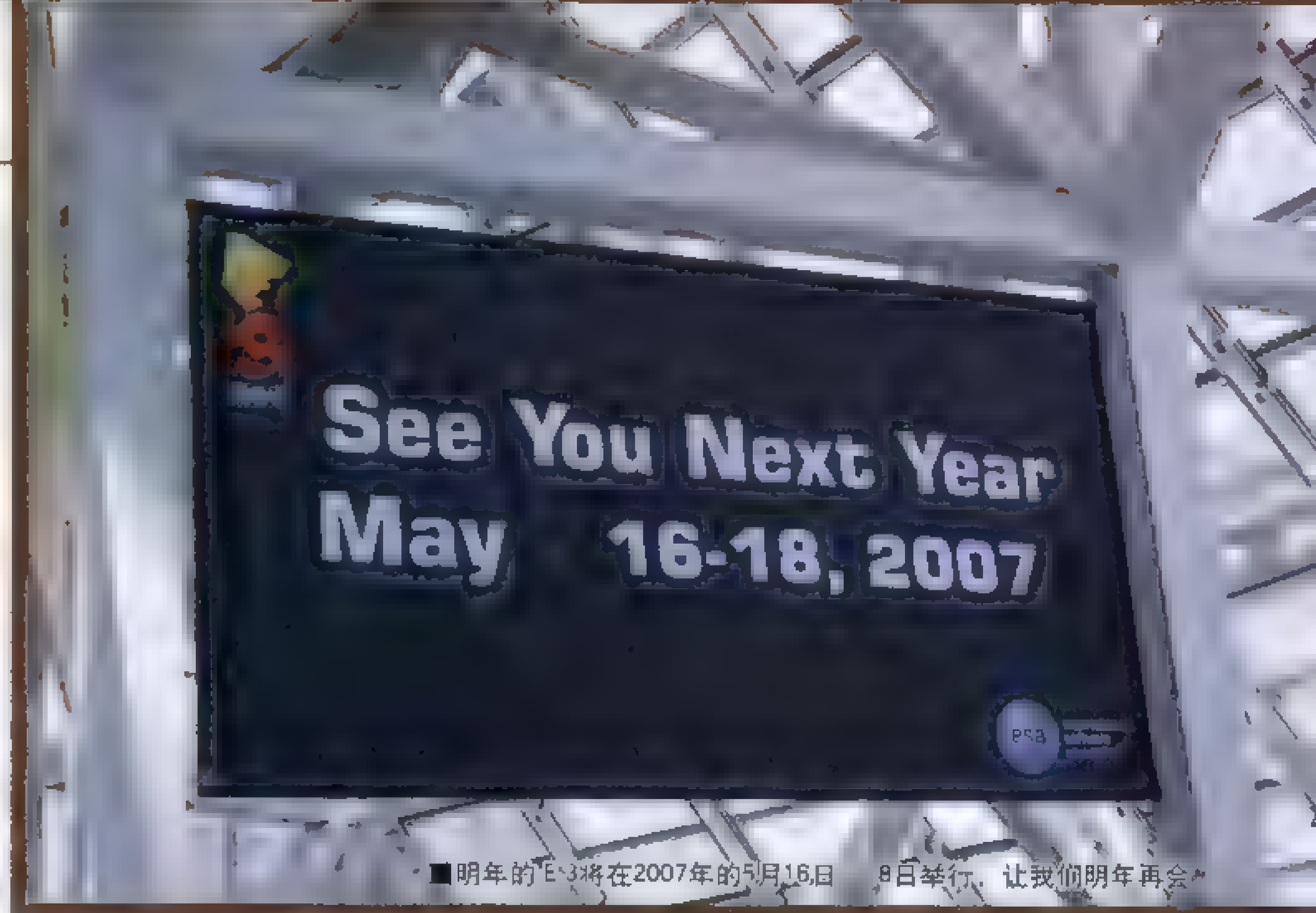
关于E3本身，大家在这本杂志上的报道中都可以领略，我就随便说说E3期间发生的一些有趣的事情吧。

在我们入住的酒店附近有一座山，从阳台可以看到。在我们入住的当晚，从山上跑下来一头黑熊，幸好是晚上，没有什么人在外活动，却吓坏了住在山上的一些居民，报警之后当地警察消防队医疗队几乎倾巢出动，为了让这头黑熊安全地回到山上，警方甚至动用了两台直升机。后来赶来的动物专家分析黑熊大概是饿了，于是再给它送上了一些食物之后，黑熊乖乖地回到了山上，警方才如释重负——当然这一切我们是看第二天的报纸才知道的，发生这件事的时候我们已经睡着了。

在美期间，遇上了一件轰动性的新闻，那就是有知情者透露美国多家电话公司自2001年以来秘密配合美国中央情报局在监听普通民众的电话记录，对于非常看重个人隐私的美国人来说这和CIA闯进家里脱光自己的衣服没有什么两样，一时引起轩然大波，报纸电视广播几乎每天都在讨论这个话题，各路专家纷纷跳出来做出各种分析和评论。等到我们要走的那一天，这个事情有了初步的论断，只是结果颇有些出乎所有人的意料，根据一家调查公司所做的民意调查，居然有64%的民众支持CIA的这种行为，认为"这是防范恐怖袭击的有效手段之一"，大概是"911"给美国人留下的阴影太过深刻吧。

参加完任天堂的展前发布会，我们正在录制一些素材影像，这时旁边一位来自法国的记者自告奋勇地说要帮我们说几句，我们便把话筒递给了他，没想到这位老兄一下子用四国语言噼里啪啦说了一大堆，完毕之后我赶紧上去问他刚才说的都是什么语言，他说有加泰罗尼亚语、法语、英语和西班牙语，一旁的星夜连连感叹，"欧洲人就是好，谁都会好几国语言。"

美国人应该是不知道这个世界上有一种叫做"九九乘法表"的东西。在任天堂展台举办的小型"脑白金"比赛中，我和好几位老美比拼了一下《成人脑力锻炼》里面的算术题，我的最后成绩只有二十几秒，老美的成绩最好也要四十多秒。在我身边的一位女士被"7×9=？"卡住了，半天算不出来，并且很多人都像她一样被一些我们可以张口就来的题目给堵住，美国人大概是太过依赖各种工具了。这也应该是《成人脑力锻炼》在美国大受欢迎的原因。



■明年的E3将在2007年的5月16日～18日举行，让我们明年再会

大家都知道Rockstar制作了一款乒乓球的游戏，它们在E3上也提供了试玩，我特地跑去微软的展台试玩这个游戏。客观地说，游戏画面虽然看上去不错，但是这乒乓球的感觉是一点都找不到，更像是在打网球一样。正好当时这个项目制作组的PR经理在旁边，便和他聊上了。谈话中得知，他们项目组里面一个中国人也没有，甚至连一个业余乒乓球选手都没有，顿时觉得不可思议。我告诉他：第一、中国人的乒乓球水平是全世界最高的，建议你们请一位中国乒乓球球员来做你们的参谋；第二、游戏中的汉字"中国桌球"的说法是错误的，在中国没有人这么称呼乒乓球，建议你们修正过来；第三、这游戏实在太糟(我当时说的比较客气，说的是游戏与现实还有些差距)，建议你们重新评估一下这款游戏。这位胖胖的PR经理连连点头，最后要走了我的名片，说一定会联系我。

大概是出于环保的缘故，今年包括索尼、微软等大公司在内的展台都没有提供光盘或者纸媒形式的Press Kit，而全部改成了在线下载。所以今年身上的负担轻了许多，以往每天除了背着摄影器材之外，还要背着一包一包的各种资料，实在是苦不堪言。

本期杂志制作的最后一天晚上，Gouki叫我去吃饭。走出公司大门的时候，我愣是忘记了每天都要出入无数次的那扇玻璃门，"咣当"一声撞了上去……

游戏情报站



栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

E3 2006落幕 观众逾6万

经过两天的展前发布会，以及三天的正式开展，E3 2006于5月12日顺利落下帷幕。据主办方ESA发布的数据，本届E3展的观众数量为6万人。虽然比起去年的7万人有所减少，不过无论是厂商的支持力度还是声势规模上，本届E3展都达到了新的高度。正如之前预计的一样，今年的E3展是有史以来游戏阵容最为强大的，大多数一线大作都在展会上首次掀开面纱。《最终幻想XIII》、《GTA4》、《光环3》等一线大作纷纷亮相，Wii和PS3的试玩以及PS3的发售日及售价也都正式公布。明年的E3展将于5月16～18日在洛杉矶会展中心举办。

《使命召唤3》跨平台全面展开



Activision于5月5日正式公布了《使命召唤3》，并且在E3展上公开了简短的影像。本作将会在PS3、X360、Wii、PS2、Xbox和PSP上全面推出，而PS3版预计将会成为PS3的首发游戏之一，于11月17日发售。本作将会从4个盟军士兵的角度展开，确定的战役包括有诺曼底战役、解放巴黎等。本作的开发商为Treyarch制作室。本作目前并没有详细情报公布，不过其次世代版的预告片从画面上看比《使命召唤2》有着极为明显的进步。

《GTA4》PS3/X360版同步上市



微软E3展前发布会最震撼的消息之一就是X360版的《GTA4》将于2007年10月16日发售，不过这样一款大作即便是以微软的实力也无法买断。在E3上，Rockstar宣布《GTA4》的PS3和X360版将会同日发售。尽管如此，对于微软而言，在这款全球最畅销游戏上毕竟是取得了与索尼平起平坐的地位。并且，据Peter Moore表示，Rockstar将会通过Xbox LIVE向X360版提供独家内容的更新。目前在Rockstar开通的官方网站上已经开始接受本作的预订。

Wii《生化危机》集系列大成

Capcom在本届E3展上宣布将会在Wii上推出一款《生化危机》新作，其暂定名为《Biohazard G.S.》。据香港媒体报道，这是一款动作射击游戏，可以说是《枪下游魂》与《生化危机4》的结合。最令人兴奋的是，按照目前获得的情报，本作在剧情上可能将会揉合系列1到4代的内容，并且整个系列中的重要角色和武器也都会在本作中出现。Capcom并没有透露具体消息，不过我们完全有理由相信，游戏中的射击部分将会利用到Wii的手柄，可以将Wii手柄当作光枪使用。

PSP讲述《寂静岭》起源之谜

Konami在其展前发布会上正式确认了盛传的PSP版《寂静岭 起源》(Silent Hill Origins)，不过与之前的传闻不同，该作并非系列第一作的复刻版，而是一款原创新作，故事发生在初代《寂静岭》之前。

游戏讲述了卡车司机Travis O'Grady的历险，在一次与往常一样的送货途中，他误入小镇，并卷入了当地发生的一系列奇异事件。在这个奇异的地方里，童年困扰着他的幻觉再次出现。系列中的很多未解之谜将会在本作中得到解答，并且Dahlia、Kaufman、Alessa等角色也都会在本作中出现。本作采用了全新的"路障"系统，玩家可以将敌人所在的房间封死。本作所采用的镜头系统也是为掌机的特点而专门设计的。本作预计于今年年底发售。



FF/DQ Wii平台三款新作降临

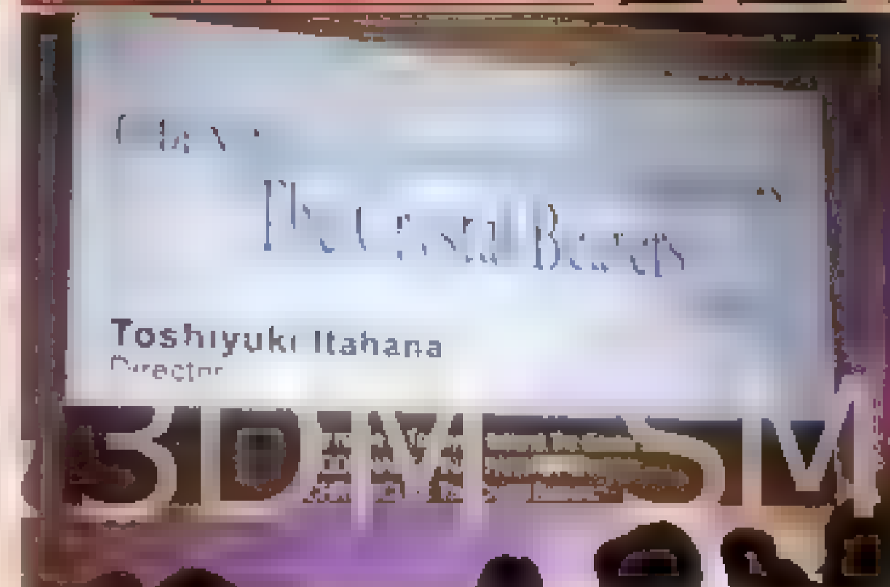
Square Enix召开的E3展前发布会可谓猛料十足，除了一口气公开的《最终幻想XIII》相关3款游戏外，还宣布了将会在任天堂主机上推出的三款《FF》和《DQ》相关新作。

首先是将会在Wii上推出的《勇者斗恶龙SWORDS 假面女王与镜之塔》，现场公开的影像中可以听到系列熟悉的主题音乐，并且可以看到用Wii的手柄当作剑砍向敌人的画面，与2003年发售的体感游戏《剑神勇者斗恶龙》颇有相似之处。本作的执行制作人三宅有表示，通过Wii的独特性能，本作将会充分发挥《勇者斗恶龙》的魅力，将"自己就是主人公"这个特点发挥得淋漓尽致。本作目前正在以成为Wii的首发游戏为目标而努力制作中。本作虽然并不是系列正统续作，不过仍然采用了主系列的原班人马，由堀井雄二担当剧本及游戏设计，人设为鸟山明，音乐为杉山光一。

第二款将会在Wii上推出的则是《最终幻想 水晶编年史》的系列新作《最终幻想 水晶编年史：The Crystal Bearers》，该系列也将会在NDS上推出《Ring of Fates》。这两款游戏的执行制作人均为河津秋敏。

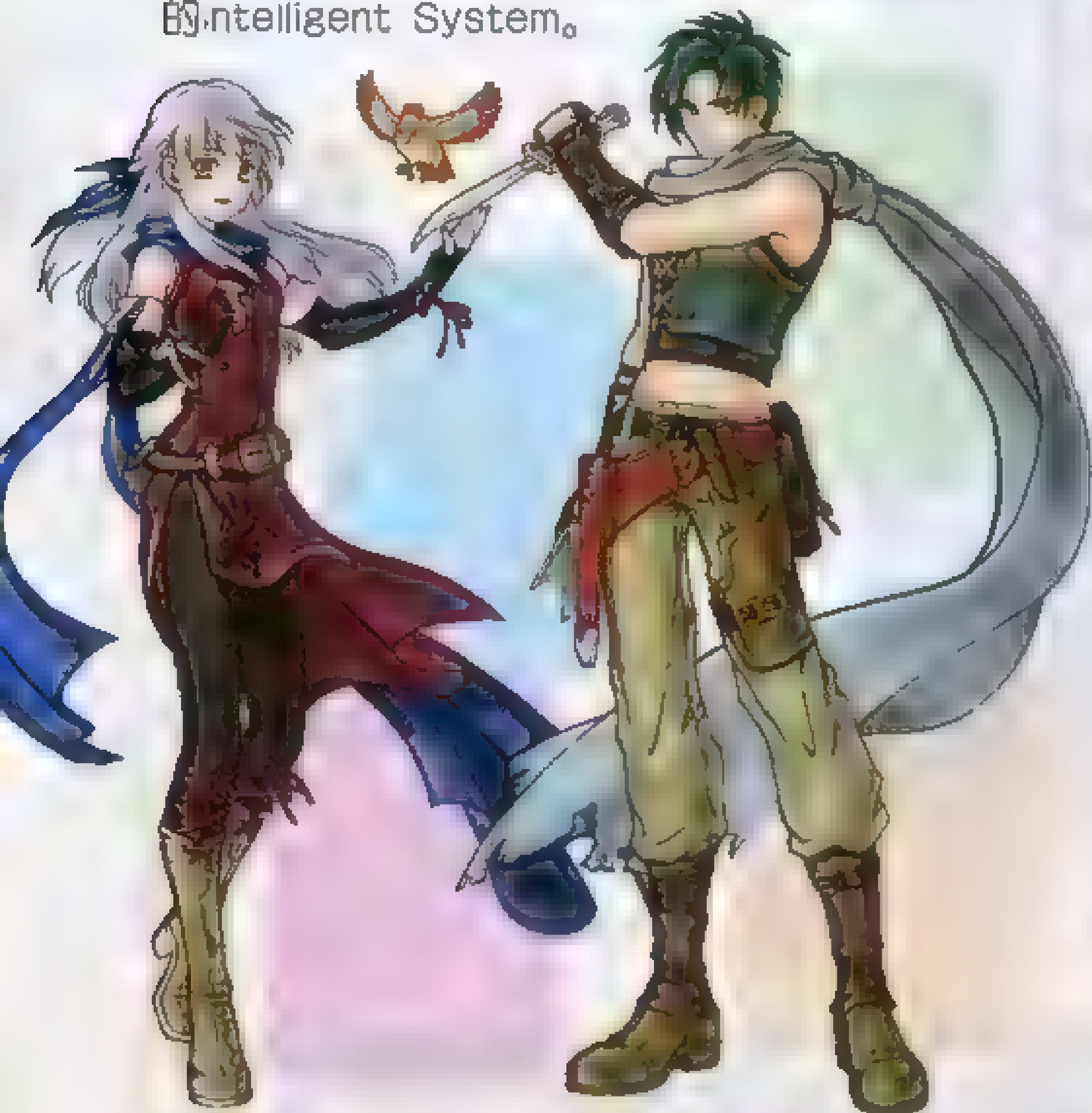






《火焰纹章》降临Wii

任天堂在展前发布会播放的新作视频中赫然出现了《火焰纹章》的新作。目前Wii版的《火焰纹章》还没有任何消息公开，不过任天堂公布了本作的两张人设图，这一男一女两名角色相信应该就是本作的男女主角。本作的开发商仍然是系列的Intelligent System。



Koei公开Wii版《战国Action》



在任天堂的展前发布会上可以看到一款叫做《战国Action》的游戏，这款由Koei制作的游戏虽然并没有公开任何详细情报，不过从影像中我们可以大致猜测本作的玩法。本作基于"《无双》系列"，不过画面变成了第一人称视点，玩家可以通过挥舞Wii的手柄直接攻击敌人，画面上会出现一道刀光表示玩家的武器砍到了敌人身上。在画面中还可以看到用Wii的手柄做出用枪突刺敌人的动作。

Wii《任天堂全明星大乱斗X》登场

或许你十分精通对战类游戏，或许你只能从旁观者的角度在这类游戏中获得些许的视觉冲击，无论你属于哪一类，在时隔4年之后，在次世代主机Wii上，一款名为《任天堂全明星大乱斗X》的新作将会同时满足以上两类玩家的要求。集结了所有任天堂大牌明星的本作，首先在声势上就占领了绝对的优势，操作着游戏中每个都能叫出名字的经典角色，发动极具魄力的攻击招式，你是否也很想去亲自体验一下这款刺激而不失趣味的游戏呢?



▶《潜龙谍影》的Snake也将会加入到本作的大乱斗中。

"索尼克"野火蔓延Wii

为了庆祝《索尼克》诞生十五周年，今年的E3展上除了PS3和X360版的《索尼克》外，世嘉也公布了Wii版的《索尼克：野火》(Sonic Wild Fire)。本作的剧情风格与以往完全不同，讲述的是《天方夜谭》中的几页故事神秘失踪了，而索尼克的任务就是寻找他们的下落。因此本作的关卡主题也就充满了阿拉伯风格。

在E3上展出的试玩关卡是一个沙漠中的宫殿以及周边地区，索尼克的目标仍然是跑到终点，并且在此过程中收集尽可能多的金环。在前进的过程中会碰到各种危机，例如倒塌的桥、尖刺等。收集宝石可以填充画面右下方的槽，该槽蓄满的时候，只要将手柄快速前后移动，就会爆发出超强的速度。前进的道路多数是在滑轨上，用Wii手柄左右倾斜就可以控制索尼克左右移动。本作将于2007年发售。



《蜘蛛侠3》正式公开

《蜘蛛侠3》是明年夏季最值得期待的电影之一，在E3展上，Activision正式宣布跨平台的《蜘蛛侠3》将于2007年5月与电影版同步上市。本作由Treyarch制作室开发，目前他们正在制作的游戏还包括《使命召唤3》。目前Activision还没有公开本作的任何资料，不过从一个简短的影像中可以看到蜘蛛侠在本作中的实际3D建模。



■蜘蛛侠在次世代版本的游戏内实际建模。

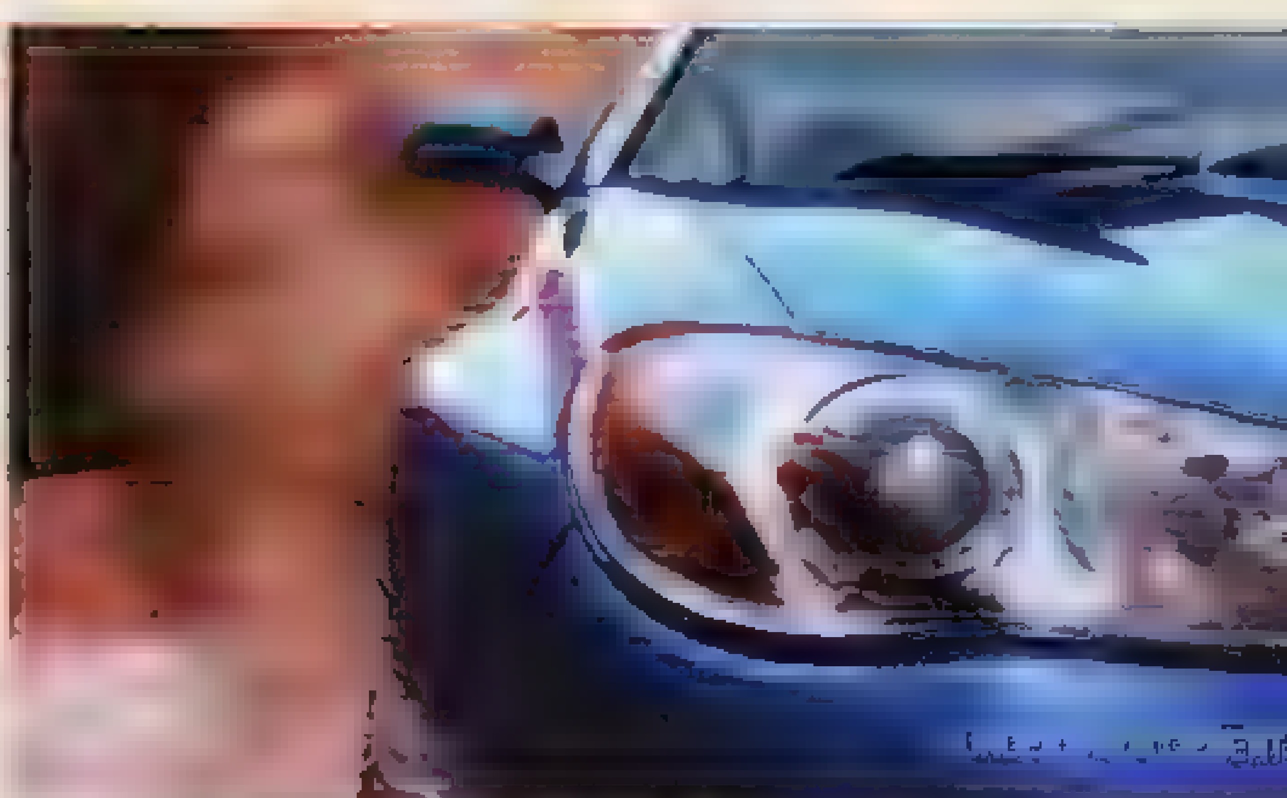
《战斧》次世代重生



今年4月初，世嘉宣布收购了旧金山一家叫做Secret Level的游戏制作室，并且表示将会基于世嘉的某经典系列开发一款新作。在E3展上，这款新作终于揭开神秘面纱。这款神秘新作正是《战斧》，目前暂定于2007年发售，对应平台为X360和PS3。《战斧》原本是世嘉在街机和MD上推出的动作过关游戏，不过这款新作将会是动作RPG。在游戏中，玩家可以徒步与敌人战斗，也可以在坐骑上作战。

次世代《世嘉拉力Revo》公布

世嘉在E3展上首次公开了将会在次世代主机上推出的《世嘉拉力Revo》，本作并没有提供试玩，不过在世嘉展台上播放了预告片，并且制作人也向部分业内人士进行了操作演示。在简短的操作演示中可以看到，汽车轮胎在越野赛道上与路面的互动，以及留下的深深的车辙，显得非常真实。本作支持8人线上比赛，收录了包括标致、Subaru等实名登场的赛车。本作将于2007年初发售。



▲世嘉展台上播放的《世嘉拉力Revo》预告片

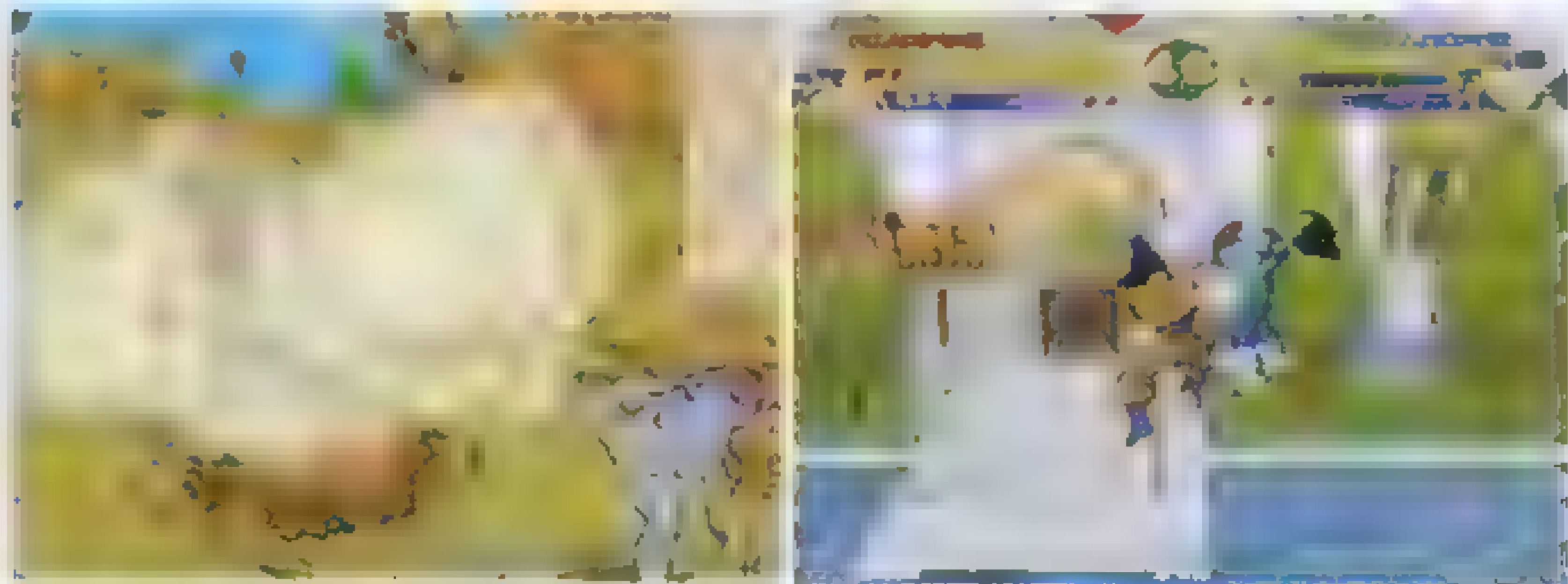
PS2 超龙珠Z FTG

超ドラゴンボールZ | Bandai Namco Games | 日版 | 预定2006年6月29日

[illegible]于自己的[illegible]Z战士！



对于《龙珠》广大的中国玩家一定不会陌生，从FC世代的游戏以及漫画到现在游戏的主机上我们都能看到它的身影。本作是原街机版的移植作品，而负责制作本作的则是原Capcom的知名制作人船水纪孝。游戏完全秉承了原作的精髓，原作中的许多经典必杀技、超杀都能在游戏中看到。玩家还可以对角色进行培养，随着经验值的累积，Z战士的能力会得到提升，还能习得更多的技能以及必杀技，而且习得技能的时候只能从多个技能中选择一个，这样一来玩家所培养的角色就很有自己的个性了。另外，本作中除了街机版里的12名角色外还加入家用机版的新角色，比如撒旦的女儿比帝尔、青年版孙悟饭、机械弗利萨等，当然，还有更多的隐藏角色以及换装等着各位玩家去发现呢。 [文：邪魔天使]



▲游戏采用的依旧是卡通渲染的风格，这种风格在表现一些漫画作品时尤为完美。

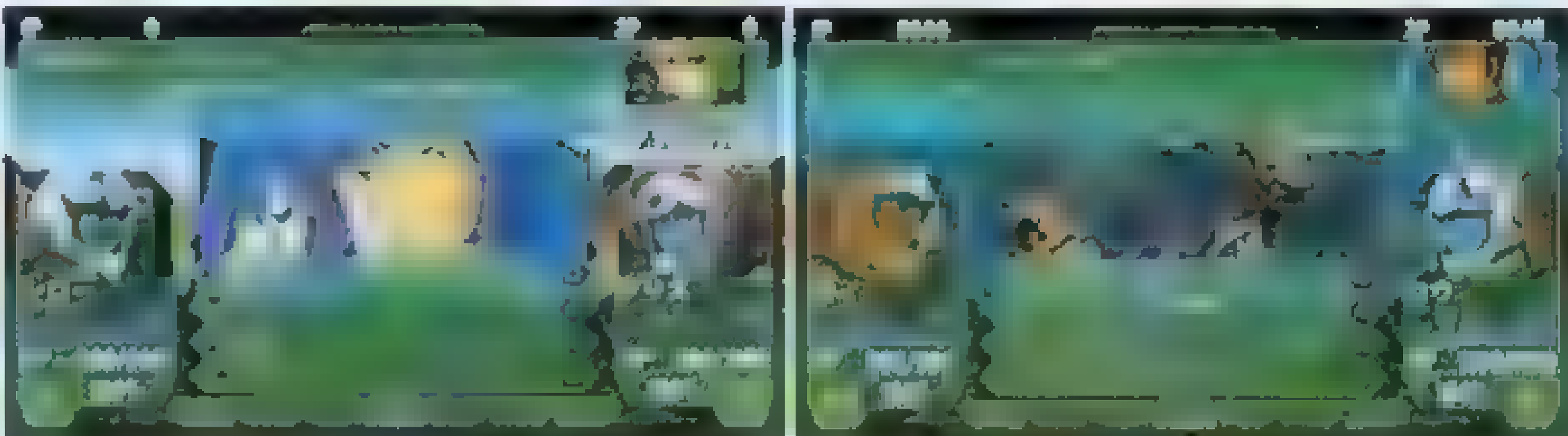
PSP 聪明机动战士高达问战士DX PUZ

クイズ機動戦士ガンダム問戦士DX | Bandai Namco Games | 日版 | 预定2006年7月13日

这和街机版是不一样的，不一样的哦！



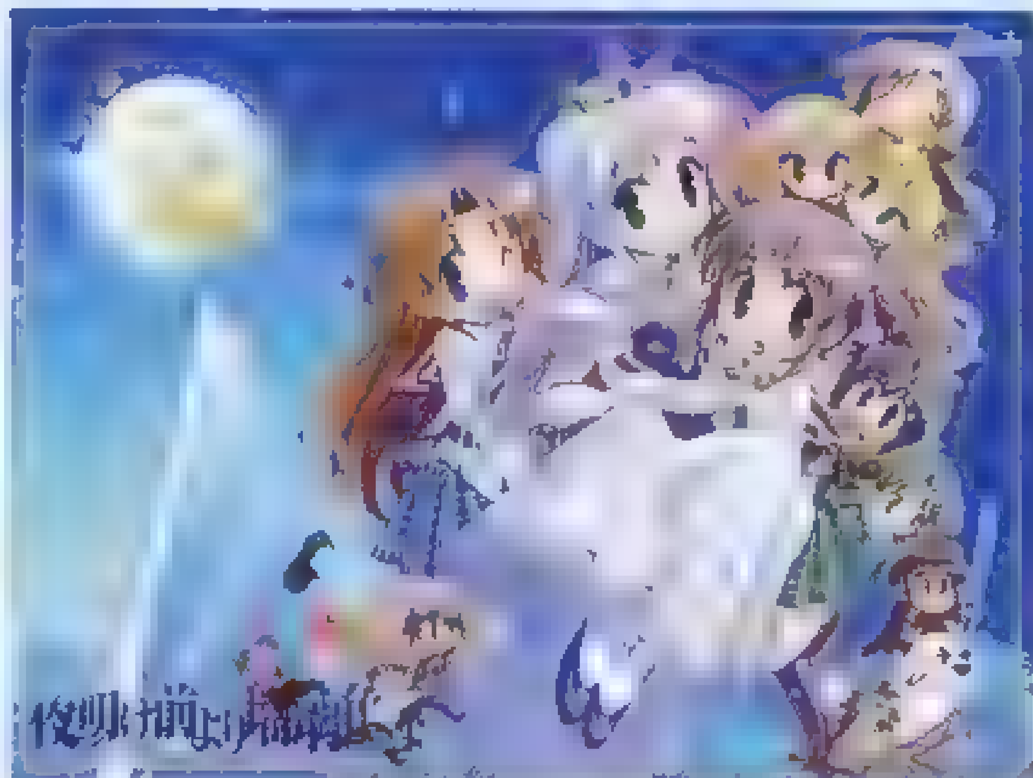
高达出问答游戏，这的确是件很新鲜的事情。这款PSP版的《高达问战士》是今年4月推出的街机版的移植作品，其中包含了以一年战争为主要内容的"街机模式"、与朋友对战的"对战模式"，在此基础上还加入了掌机专有的"无尽模式"和"图书馆模式"。本作在原街机版的基础上又加入了1000个问题，让问题数量达到了8000个以上，由于是以一年战争为主线，所以关于一年战争的问题数量是非常多了。除此之外，关于其他高达作品的问题本作中也会加入，比较引人注目的是影像作品之外的其他作品的问题，比如小说、漫画等，还有一些并不常见的作品也收录在其中，我们熟悉的"《机战》系列"以及高达模型的问题在本作中也会出现哦。总之，如果你是一个高达迷，那就不要错过这款游戏了！ [文：邪魔天使]



PS2 更胜黎明的琉璃色 AVG

夜明け前より瑠璃色な | ARIA | 日版 | 2006年

映照在心间的琉璃色



2005年9月，由日本著名的恋爱游戏公司August推出的PC游戏《更胜黎明的琉璃色》获得了空前的好评。时隔半年，现在新近成立的ARIA宣布将在今年内推出这款游戏的PS2版《更胜黎明的琉璃色》。

游戏的舞台是作为月球与地球之间惟一纽带的"满弦之崎中央联络港市"。为了学习地球的文化，月之王国的公主菲娜带着女佣米娅来到了地球并寄宿在了主人公朝雾远哉的家里。在这段共同生活的时间里，主人公与公主菲娜、女佣米娅、妹妹朝雾麻衣、青梅竹马的鹰见泽菜月、表姐穗积以及谜之少女丽丝里特等人的恋爱故事就此展开了。

PS2版除了会增加原创事件以及CG之外，更会会增加新角色爱斯特露，而原PC版的重要NPC远山翠也将会升级为女主角。



[文：十六夜]



菲娜·冯·艾修莱特

生日：9月29日
血型：B型
身高：162.3cm

月之王国的公主，为了学习异国的文化在女佣米娅的陪伴下来到了地球。贵为王女的菲娜从小就受到了良好的教育，无论是待人接物还是举手投足，都无一例外地显露着王族独有的高贵气质。首次来到地球的她对很多事情都会感到陌生与新鲜，并且为了使自己能够融入地球的生活而努力。她最喜欢的是地球的天空和白云，另外对桃子和奶油泡芙有着令人难以理解的执著。



远山翠

主人公朝雾远哉的同班同学，与同班的鹰见泽菜月是非常要好的朋友。在之前推出的PC版中，充满朝气的远山翠凭借其开朗、乐观的性格在短时间内获得了大量玩家的支持，她终于在PS2版中晋升为女主角之一。在游戏中只要精力充沛的远山翠出现，气氛马上就会变得轻松、愉快。另外，远山翠还是学校吹奏部的成员，擅长吹奏单簧管，有时还会指导主角的妹妹朝雾麻衣。

生日：2月10日
血型：B型
身高：156.6cm



爱斯特露·菲莉茜娅

生日：1月31日
血型：A型
身高：161.4cm

PS2版新增加的女主角。虽然非常年轻，但却是担任满弦之崎中央联络港市月人居住区礼拜堂的司祭。不论是家务事还是工作，外表稳重的爱斯特露处理起来都井井有条。不过由于她说话比较直率的原因，经常被人误解。在礼拜堂工作的这段时间里，爱斯特露逐渐对教会的一些做法产生了质疑……

PS2 恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相 AVG

Chunsoft 日版 预定2006年7月27日

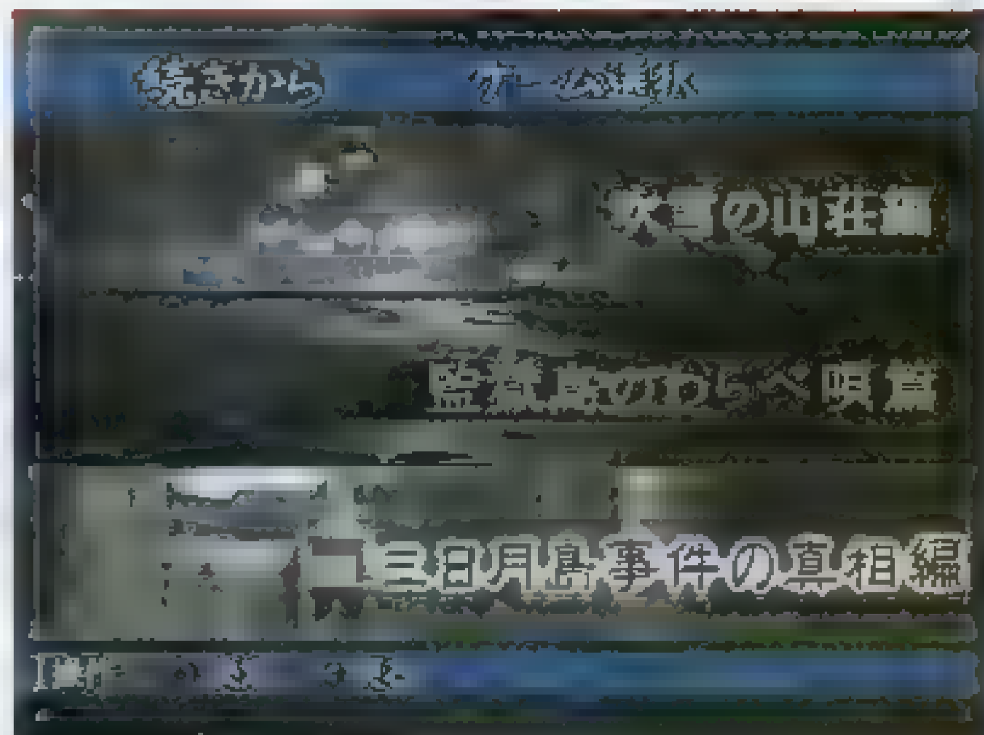
珠玉之作三部曲最终章解禁!

我们知道，Chunsoft有两个经典的游戏系列，一个是《不可思议的迷宫》，另一个就是《恐怖惊魂夜》了。作为一款电子音响小说游戏，《恐怖惊魂夜》在游戏业界有着不可替代的地位，虽然此类游戏非常多，但《恐怖惊魂夜》无疑是个中翘楚。系列第一作是发生在雪之山庄的杀人事件，第二作是在一座孤岛上发生的惨剧，而本作则是揭开前两作众多秘密的关键性作品，可以说对喜欢该系列的玩家而言充满了致命的吸引力。本作的标题其实准确的写法是《恐怖惊魂夜×3》，到底这个"×3"有什么含义，那只能在游戏中去探索了。

本作是前作的正统续篇，故事发生在前作故事的1年后，前作中登上三日月岛的人们再次聚集，迎接新的挑战(呵呵，也许说"恐怖"更确切一些)。在本作中主人公不再只有一名，而是多名，从目前的情报来看至少有4人，而且本作中还加入了一些新的系统，比如游戏中出现了需要两个主人公合力才能解开的谜题。在游戏进行过程中，根据进行方式的不同，有可能即使知道了犯人的目标，但还是解不开他(她)犯罪的真正意图，在这样的情况下到底会有什么样的结局，的确是值得玩家期待的。另外，游戏中的列表会显示出各个主人公的行动，在行动一览中玩家可以查到什么地方需要共同合作，这也是本作中一个非常体贴的地方。

由于本作是解开"《恐怖惊魂夜》系列"秘密的一作，所以对于那些没玩过前两作的玩家而言当讲到前两作故事的时候会觉得一头雾水，这种情况大家大可放心，Chunsoft是不会没想到这一点的。游戏中完全收录了前两作的主线剧情，没玩过的玩家可以从两篇故事中了解到游戏中人物的关系以及前两作的故事，而老玩家则可以温故而知新，从而在进行本作的时候更加地投入。

[文：邪魔天使]









▲游戏的背景依旧是写实的风格，而人物也仍然是采用剪影的方式，给人诡异而神秘的感觉。





▲一年前发生的事情现在大家还没有忘记，新的事件接踵而来，这次真的可以结束一切吗？

PS2 Blood+ ~深夜之吻~ ACT

Blood+ One Night Kiss Bandai Namco Games 日版 2006年夏

在深夜寂静盛开的玫瑰!



Bandai这个版权大户现在终于要向超人气动画《Blood+》下手了！由Production IG倾力制做的TV版动画《Blood+》讲述了当年引起轰动的剧场版《Blood》之前的故事。平时只是个普通女子高中生的音无小夜实际上却是人类对抗未知生物"翼手"的惟一希望。同时，在与翼手漫长的战斗中小夜也逐渐找回了自我。



除了题材以外，本作另一个引人注目的地方就是画面风格。没错，负责游戏开发的正是曾推出过《杀手7》的Grasshopper。虽然目前没有确定游戏风格是否会与《杀手7》类似，不过已经公布了的原创角色青山轰可是充满了那款话题作的感觉。

[文：十六夜]

青山轰

本作的原创角色，隶属于警视厅特殊广域搜查科的刑警，飞机头、墨镜以及条纹西服，无论从哪个角度看青山都更像是个犯罪者。尽管如此，青山的实力绝对毋庸置疑，在数年间已经成功解决了多起离奇杀人事件。

PS2 小机器人大冒险 ACT

Tecmo 日版 预定2006年秋

小机器人有大作用





如果你是一个掌机玩家，那么对Tecmo之前在PSP上的一款原创动作游戏《机关》估计有印象。作为一款PSP上的原创游戏，《机关》以丰富的解谜、新意的动作吸引了一批玩家，游戏中玩家需要利用所带的一群小机器人进行解谜、打BOSS等，而这款《小机器人大冒险》则可以看作它的家用机版。玩家可以让小机器人做出很多动作，比如让它们搭桥、搭成爬梯等，利用这些小家伙，可以到地图的很多地方，从而拿到一些珍贵的宝物。游戏中小机器人还能发出强力的必杀技，它们可以合体、变形，可以变成拥有强大攻击力的剑斗士型、还可以变成拿着巨大锤子的大机器人，当打倒一个强敌时，小机器人还能从敌人那里习得新的技能，从而让变形的种类有所增加。游戏中还可以给这些必杀技进行强化，进而能使用更多的强力技巧。

[文：邪魔天使]



GAMES >>>

TOP10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太 >>>

★ 2006年4月24日～2006年4月30日

1位 世界足球 胜利十一人 10 PS2

ワールドサッカー ウイニングイレブン 10

■Konami■2006年4月27日发售■SPG■6980日元■上周排位：–

本周 460549套



本作在"组合按键"操作部分进行大幅度的强化，同时游戏中特别加入的多种挑战模式也可以让玩家为即将到来的"世界杯"提前热身，体验夺取"世界杯"后那份难以言表的激动心情。

累计：460549套

2位 俄罗斯方块 DS NDS

テトリスDS

■Nintendo■2006年4月27日发售■PUZ■3800日元■上周排位：–

本周 218099套　累计：218099套

3位 更能锻炼大脑的成人 DS 训练 NDS

■Nintendo■2005年12月29日发售■ETC■2800日元■上周排位：3

本周 94231套　累计：2051863套

名次	游戏	资料	销量	机种
4	锻炼大脑的成人 DS 训练	■Nintendo■2005年12月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：7	◆本周 74783套 ◆累计 2052782套	NDS
5	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：8	◆本周 56860套 ◆累计 2561916套	NDS
6	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン	■Square Enix■2006年4月20日发售 ■RPG■6800日元■上周排位：2	◆本周 54456套 ◆累计 181958套	PS2
7	英语菜鸟的成人 DS 训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：9	◆本周 52258套 ◆累计 938729套	NDS
8	Mother3 Mother3	■Nintendo■2006年4月20日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：1	◆本周 50923套 ◆累计 256837套	GBA
9	火影忍者NARUTO 最强忍者大结集4 DS NARUTO－ナルト－ 最强忍者大结集4 DS	■Tomy■2006年4月27日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：–	◆本周 38236套 ◆累计 38236套	NDS
10	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Nintendo■2006年3月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：10	◆本周 36777套 ◆累计 427419套	NDS

赶在"世界杯"之前发售《WE 10》并获得如此的成绩，证明了Konami市场战略上的成功。游戏在诸多细节上进行了细分和强化，在增加按键组合的情况下，玩家在球场上所需要考虑和运用的战术更加多变，游戏性也得到了大幅度地提升。而凭借NDS复活的永恒经典《俄罗斯方块DS》，抛开传统的玩法不谈，利用NDS触摸屏所衍生出来的各种挑战模式，不得不让大家为游戏设计者完美的创意赞叹不已。而更让人好奇的是下一代还会带给玩家怎样的惊喜呢？5月上旬为游戏发售淡季，预计榜中的NDS游戏又会继续走高，大家可以更多地关注E3盛典，了解次世代主机带给我们的更完美的游戏感受。

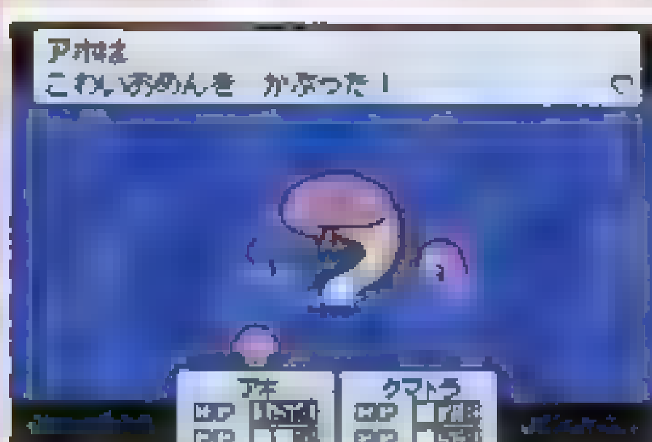
★ 2006年4月17日～2006年4月23日

1位 Mother3 GBA

Mother3

■Nintendo■2006年4月20日发售■RPG■4800日元■上周排位：–

本周 205914套



游戏的过程充分印证了"奇妙、有趣，发自内心的伤感"这句宣传口号的真谛，作为GBA末期的大作，上榜第一周就登上冠军的宝座可谓众望所归。

累计：205914套

2位 勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 PS2

ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン

■Square Enix■2006年4月20日发售■RPG■6800日元■上周排位：–

本周 127502套　累计：127502套

3位 最终幻想XI 雅特厄亚的秘宝 PS2

ファイナルファンタジーXI アトルガンの秘宝

■Square Enix■2006年4月20日发售■MMORPG■3980日元■上周排位：–

本周 75983套　累计：75983套

名次	游戏	资料	销量	机种
4	更能锻炼大脑的成人 DS 训练	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：1	◆本周 70831套 ◆累计 1957632套	NDS
5	龙珠Z 真武道会 ドラゴンボールZ 真武道会	■Bandai Namco Games■2006年4月20日发售 ■FTG■4800日元■上周排位：–	◆本周 70559套 ◆累计 70559套	PSP
6	大神 大神	■Capcom■2006年4月20日发售 ■ACT■6800日元■上周排位：–	◆本周 60161套 ◆累计 60161套	PS2
7	锻炼大脑的成人 DS 训练	■Nintendo■2005年12月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位 2	◆本周 48493套 ◆累计 1977999套	NDS
8	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：3	◆本周 42994套 ◆累计 2505056套	NDS
9	英语菜鸟的成人 DS 训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：6	◆本周 39757套 ◆累计 886471套	NDS
10	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	■Nintendo■2006年3月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：7	◆本周 31640套 ◆累计 390642套	NDS

在目前以NDS、PSP为主导的掌机游戏市场里，GBA作品能够登上冠军的宝座，实属难得。本作在延续前几作风格的基础上，非常有趣的"音乐战斗"也让玩家明白了，原来RPG的战斗可以这样来玩。因为在发售前就受到多方面的关注，所以在发售第一周就以超过20万的销量将其他游戏远远地抛在了身后。而《勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫》没能获得预期的高销量，很大程度和"《不可思议迷宫》系列"较高的难度有一定关系，比起熟练的操作，游戏更依靠运气成分，因此流失了很多缺少耐心和毅力玩家。Capcom的创意动作游戏《大神》也出现了"曲高和寡"的局面，希望在下周能够有更亮眼的销售成绩。

日本主机销量榜2006

名次	机种	总销量	4月24日～4月30日	4月17日～23日
1	NDSL	1,222,381台	225,835台	168,809台
2	NDS	1,208,700台	42,695台	8,051台
3	PSP	794,556台	40,884台	32,323台
4	PS2	637,263台	29,837台	25,763台
5	GBA SP	136,081台	8,225台	11,044台
6	GBM	96,753台	5,034台	18,390台
7	NGC	58,459台	1,126台	1,106台
8	X360	56,424台	2,845台	3,990台
9	Xbox	1,523台	29台	16台

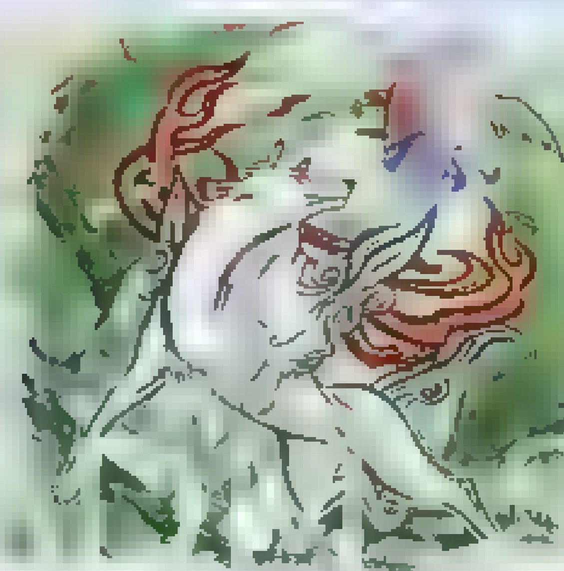
※统计开始日期为2006年1月1日

上榜作品图展

世界足球 胜利十一人 10



大神



TOP 20 中国期待游戏榜

GAMES >>>
★统计日期至 2006年5月14日

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日	机种
1	生化危机 5	Capcom AVG 预定2006年内发售	PS3
2	鬼泣 4	Capcom ACT 预定2006年秋发售	PS3
3	战神2：圣剑神罚	SCEA ACT 预定2007年初发售	PS2
4	女神侧身像 蕾尔梅丽娅	Square Enix RPG 预定2006年6月22日	PS2
5	战国 BASARA2	Capcom ACT 预定2006年内发售	PS2
6	塞尔达传说 黄光公主	Nintendo A・RPG 预定2006年内发售	NGC
7	圣剑传说 4	Square Enix A・RPG 预定2006年内发售	PS2
8	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 发售日未定	PS2
9	蓝龙	Microsoft RPG 预定2006年内发售	X360
10	光明之风	SEGA A・RPG 预定2006年内发售	PS2
11	铁拳 暗之复苏	Namco FTG 预定2006年夏发售	PSP
12	异度传说 三章	Namco RPG 预定2006年7月6日	PS2
13	口袋妖怪 珍珠／钻石	Nintendo RPG 发售日未定	NDS
14	神之手	Capcom ACT 预定2006年内发售	PS2
15	死或生极限沙滩排球 2	Tecmo SPG 发售日未定	X360
16	女神异闻录 PERSONA3	Atlus RPG 预定2006年7月13日	PS2
17	伊莉丝工作室:伟大的幻想	Gust RPG 预定2006年6月29日	PS2
18	风雨传说	Namco RPG 预定2006年内发售	NDS
19	失落的星球：极点危机	Capcom ACT 预定2006年冬发售	X360
20	救世魔神	Microsoft A・AVG 预定2006年冬发售	X360

TOP 10 最期待中文化游戏

GAMES >>>
★统计日期至 2006年5月14日

本期	游戏名	厂商名・类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	生化危机 4	Capcom A・AVG	NGC
3	潜龙谍影 2 自由之子	Konami A・AVG	PS2
4	潜龙谍影 3 食蛇者	Konami A・AVG	PS2
5	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom A・RPG	PS2
6	仙乐传说	Namco RPG	NGC
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
9	零 红蝶	Tecmo A・AVG	PS2
10	最终幻想XII	Square Enix RPG	PS2

TOP 10 欧美游戏排行榜

GAMES >>>

与上周相比，本周的榜单并没有太大的变化。而一些畅销软件也保持着优势，一直处于靠前的位置。今年E3展的召开也预示着家用游戏平台又将迈入一个新纪元，相信随着次世代机种和多款游戏情报的发布，欧美主流游戏的发展方向将会被进一步确定。

美国租赁榜 ★统计日期至 2006年4月24日～4月30日

本期	游戏名	厂商名・发售日・类型	机种
1	王国之心 II Kingdom Hearts Ⅱ	Square Enix 2006年3月28日 RPG	PS2
2	幽灵行动 尖峰战士 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月28日 FPS	X360
3	上古卷轴 IV：湮灭 The Elder Scrolls IV：Oblivion	2K Games 2006年3月24日 RPG	X360
4	古墓丽影：传奇 Tomb Raider：Legend	Eidos 2006年4月11日 A・AVG	PS2
5	教父 The Godfather	EA 2006年3月21日 ACT	PS2
6	古墓丽影：传奇 Tomb Raider：Legend	Eidos 2006年4月11日 A・AVG	X360
7	拳击之夜 Round3 Fight Night Round 3	EA 2006年2月20日 SPG	PS2
8	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	EA 2005年11月15日 RAC	PS2
9	NBA 球员：奇才 NBA Ballers：Phenom	Midway 2006年4月5日 SPG	PS2
10	冰河世纪 2：消融 Ice Age 2：The Meltdown	VU Games 2006年3月31日 ACT	X360

英国销量榜 ★统计日期至 2006年4月30日～5月6日

本期	游戏名	厂商名・发售日・类型	机种
1	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006年4月28日 SPG	PS2
2	古墓丽影：传奇 Tomb Raider：Legend	Eidos 2006年4月7日 A・AVG	PS2
3	幽灵行动 尖峰战士 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft 2006年3月10日 FPS	X360
4	教父 The Godfather	EA 2006年3月24日 ACT	PS2
5	动物之森：野外之森 Animal Crossing：Wild World	Nintendo 2006年3月31日 ETC	NDS
6	银河战士 Prime：猎人 Metroid Prime：Hunters	Nintendo 2006年5月5日 FPS	NDS
7	冰河世纪 2：消融 Ice Age 2：The Meltdown	VU Games 2006年3月31日 ACT	PS2
8	FIFA 街头足球 2 FIFA Street 2	EA 2006年3月3日 SPG	PS2
9	Buzz! The Big Quiz Buzz! The Big Quiz	SCEE 2006年3月17日 PUZ	PS2
10	冠军经理 2006 Championship Manager 2006	Eidos 2006年3月31日 SPG	PC

排行榜得奖者名单

统计日期：2006年3月1日～2006年3月15日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是1373319****和1319653****。期待你的参与！

＊奖品将在一个月内发放，150期回执所的错误，第二位获取高乐高大奖的读者号码应为137****2595，而奖品为两罐高乐高营养冲剂，对得奖读者造成不便我们在此深感抱歉

精美礼品得奖者

1378137****	1347131****
1371787****	1318268****
1365167****	1313084****
1382034****	1363707****
1384800****	1357024****
1310267****	1378114****
1353391****	1336008****
1376433****	1301972****
1388071****	1352026****
1361587****	1347252****

- 邮政信件：兰州市[illegible]邮局[illegible]号信箱 游戏[illegible]实用技[illegible]志[illegible]邮编：[illegible]
- E-mail 速递：[illegible]
- 短信快递：中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送[illegible]TP+1~3个游戏名称到800[illegible]（联通用户发送到900265）。而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送JCCH+1~8个游戏名称到[illegible]2605（联通用户发送到9002[illegible]）。

注 2月18日之后因为进行短信平台的移交工作，所以无法在这段时间内收到相应的数据并统计，请各位读者见谅。

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价


栏目主持：Ace 飞行员 | 黄金珍藏 × 1 | 热血推荐 × 0

又是一个五月，全世界的游戏厂商都把注意力放在了E3这个一年一次的业界比武大会上，玩家也被展会上一波又一波游戏宣传攻势弄得寝食难安，更不要说静下心来玩游戏了。所以，本期的黄金眼闹饥荒，只有4个游戏参与评选。不过小编想说的是，《新超级马里奥兄弟》终于发售啦！据前往美国报道E3展的同事所说，美国那边是游戏未出，攻略本已经卖得差不多了，可见这游戏有多受关注。至于日本地区，游戏零售店的游戏预订数量就已经超过了100万，让人不得不感叹，到底还是马里奥啊！

新超级马里奥兄弟



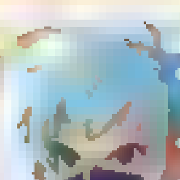
27

耐玩度 ★★★★★★★★★★



猫太

除了出色的画面与悦耳的音乐外，本作的关卡设置也十分厚道。游戏主模式下的关卡多达70多个，而且每个关卡都很有特色，玩起来绝对不会觉得乏味。想要找齐游戏中的所有大金币，开启所有的隐藏通道，还真要下一番苦功。此外，大量的小游戏也增加了游戏的耐玩度，与朋友一起游戏吧！



多边形

多久没有玩到正统的“马里奥”新作了？一旦能玩到就让人兴奋不已啊！游戏一如既往地采用了传统的“跑＋跳”的游戏方式，即便是焕然一新的画面也同样给人熟悉的感动。完全重新设计过的关卡需要玩家更加灵敏的操作，而多得数不清的隐藏要素以及乐趣十足的联机模式让人欲罢不能！



GOUKI

它有简洁到极致的操作方法，却有奥妙无穷的变化；它有轻松明快的游戏风格，却会给你奇妙无比的游戏乐趣；它仅仅只是要求你每关跑到终点去降旗，却会让你无法自拔，想尽办法赢得与朋友的竞赛。有多少人是一拿到手上就一口气将它通关了的？10分不是白给的，谢谢马里奥，谢谢任天堂。

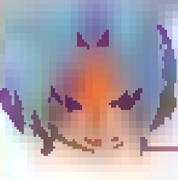
■卡片 ■Nintendo ■New Super Mario Bros. ■ACT ■2006年5月15日 ■1~4人 ■无对应周边 ■自带记忆功能

交响诗篇NEW VISION



20

忠实原作度 ★★★★★★★★★★



阿修罗

和PSP上的前作比起来，进步并不仅仅是画面上的。玩起来的感觉和前作差不多，只是空中近战更易掌控，打起来也更有爽快感。新增的轨道骑乘系统可以让玩家在特定路径上高速飞行，同时还要与身边的敌机展开激战，是一个比较刺激的全新设定。不过剧情依然很短，原作中的角色也不全。



猫太

开头动画有一定水平，剧情场面和战斗竞速等动作部分的交互进行也很棒，不会让人有单调的感觉。空中冲浪的场面令人深感原作的魅力，不过操作角色的场面就显得太差劲了。剧情比较搞笑，情境模式也颇有挑战模式。总之依然是一个FANS向游戏，不喜欢原作动画的人完全可以无视。



纱迦

游戏的剧情接动画版第一话，之后的发展非常顺畅，玩起来就像看动画一样，制作得非常用心。游戏初期就可以自由骑乘，主角驾驶LFO战斗的场面很有魄力，但在习惯操作感之前，可能会觉得难度不低。游戏的操作性不差，玩起来也够爽快，不过单人格斗方面做得很粗糙，令人颇感遗憾。

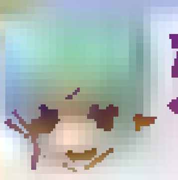
■DVD-ROM ■Bandai Namco Games ■ NEW VISION ■ACT ■2006年5月 ■ 人 ■无对应周边 ■140KB以上

右脑达人 加油训练员



19

即用即弃度 ★★★★★★★★★★



邪魔天使

说实话这个游戏也就玩一个新鲜感，当玩了一下之后新鲜感过去了也就那么回事了。NDS上类似的游戏太多，而且这游戏的素质也并不怎样，无聊的时候解解闷还说得过去，属于那种即用即弃的类型。该游戏的游戏方式非常简单，很快就能上手，但有些小游戏还是颇具挑战性的。



多边形

一个考验玩家瞬间判断力的游戏，如果反应不够及时可能会搞得手忙脚乱。作为一款脑力锻炼类的游戏，本作中有称号、指数之类的东西，但由于太过单一，所以可能会让玩家觉得很困惑，不知道具体得到的结果是什么，让人感觉说服力并不是那么很充足，作为一款休闲类游戏还是可以一玩。



卡伦

一款比较有趣的游戏，关键是游戏中有很多以前在游乐厅中玩过的小游戏，让人玩起来有一种回顾童年乐趣的感觉。游戏里的问题集并不是太难，作为一款脑力锻炼游戏稍微简单了点，但游戏在控制操作的烦琐性上做的很好，节奏、难易度都把握得不错，越玩越激发你的好胜心，不错。

■卡片 ■Bandai Namco Games ■右脳の達人 ■ETC ■2006年5月18日 ■1人 ■无对应周边 ■自带记忆功能

热爱足球 蓝色战士们的轨迹



18



阿迪

如果没有创造性，足球就会死去。而游戏如果没有了创造性，同样如此。本作的创意完全照搬多年前的“《超级自由人》系列”，只是包上了一层次世代的华丽外壳。究其核心也为了赶在日本队出征世界杯之前仓促发售的应景之作，对于世界范围的球迷玩家来说，几乎没有诚意可言。



多边形

游戏中可以随时切换控制的选手，这一点看似可以让玩家体验各个位置的打法，但由于各个位置的职能体现不够突出，很容易让人产生千篇一律的厌烦感觉。另外，选手与球之间的结合非常生硬，做假动作时让人感到很轻浮，脚下没根。不过本作还是有些优点的，起码在大局观方面就有自己的独到之处。



十六夜

也许是一款实验型的作品吧，虽然平台是次世代机，但游戏的画面确实没有什么过人之处，尤其是在对周围环境的表现方面。不过正如厂商所说，本作确实是所有喜爱足球运动玩家真正追求的以球员身后为基准的“选手视角”，让习惯了《WE》式的俯视旁观视角的玩家体验到了“足球”这个名词的真正含义

■DVD-ROM ■Bandai Namco Games ■LoveFOOTBALL 青き戦士たち ■SPT ■2006年5月18日 ■1~8人 ■对应Xbox Live ■硬盘记忆

30

黄金珍藏

最终幻想XII



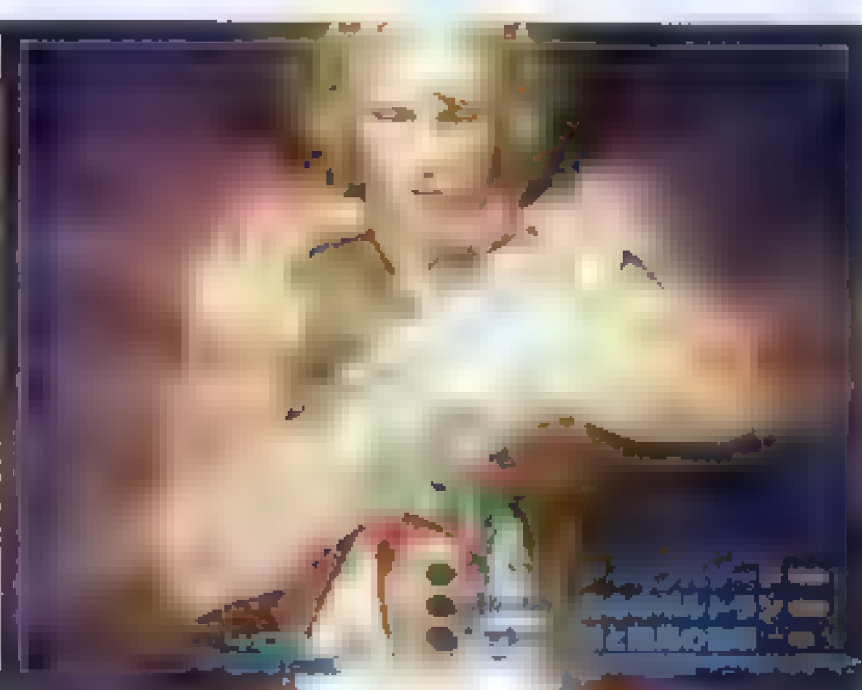
可以说，这5年的等待是完全值得的

文 邪魔天使

◆游戏时间：200个小时以上

PS2／DVD－ROM／Square Enix／2006年3月16日／270KB／1人／日版／8990日元





对于《最终幻想》(以下简称《FF》)这个系列，到现在其实已经不用再评论它了，很简单，它已经成为了一个代名词，那就是“必玩”。放眼现在的游戏业界，能够称得上经典的多如牛毛，但让你毫不犹豫地在它还未出世前(甚至有可能连消息都没有一个)就痴痴等待，出了之后全身心投入的游戏并不是太多，毫无疑问，《FF》肯定算是其中的一个。《FFXI》离上一个正统的《FF》已经有5年了(网络版的《FFXI》虽然挂了一个正统的名字，但对于大部分玩家而言它只是一个遥远的梦，只是一个有着《FF》正统续作编号的网游)，5年的时间足以让一个少年成长为一个成熟的青年，也可以让一个青年成为一个父亲或是一个母亲。在游戏业界，5年时间是一个世代向另一个世代交替的周期，能够让我们花这么多时间去等待一个可能是上一个世代的作品也许只能是诸如《FF》、《DQ》这样的游戏了。

不一样的《FF》

感慨了这么多还是让我们将目光放到《FFXII》身上吧。记得在它公布的时候就其制作人就让无数人兴奋了一把，因为它的制作人正是“皇骑之父”松野泰己。松野是哪号人物，大家都知道，《皇骑》、《FFT》、《漂泊的故事》，哪一个拿出来不都是叫得出名号的名作？而对于松野在剧情上的把握，更是无人怀疑他的实力。凝重、具有史诗般的宏大、对人物性格刻画达到了炉火纯青的境界，总之，笔者在看玩家们对松野游戏剧情的评价时都是一片赞美之辞。而在松野的游戏中我们可以发现一个很有趣的现象，那就是最终的结局都不会是那么完美的，比如《皇骑2》的3个结局，不是弟弟死就是姐姐死，哪怕两个都没死也都没能在一起，总之没有一个会让你觉得舒坦。再看看《FFT》，虽然最后主人公浪迹天涯，但公主毕竟死在了主人公好友的手上。作为一个现代人，也许你觉得游戏中死几个人没关系，但死人总会让人觉得不舒服，所以也难怪有人说松野一定是小时候遭受过什么刺激，以至于心理如此灰暗了吧。因此，《FFXII》游戏未出，大家都因为制作人的关系而对此作的剧情充满了希望。但是，接下来的事情就并没有那么一帆风顺了。我们都知道《FF》的战斗每一代都会进行一些改变，到了SFC之后，几乎是一代一大改——4代首次出现的ATB槽、5代的水晶转职、6代的魔石、7代的魔石连接以及之后作品都继承下来的个人必杀技、8代的抽取、10代的CTB战斗系统，这些都让人看到《FF》每一代都是在不停地探索，试图给玩家带来更多的乐趣。《FFXII》的战斗系统公布后明显地出现了两个极端的评价，这样的极端前几作是根本看不到的。不切入战斗画面，战斗直接在地图上进行，还有头上冒出来的线，不说别的，光是这几样就让许多玩家大跌眼镜了。人们不禁对此产生了疑问，这样的《FF》还是《FF》吗？现在我们来看这个问题当然很容易了，这样的战斗一定要配合一个比较完善的系统，很显然，因势制宜系统与这样的战斗搭配是非常完美的。玩家在设定好各个条件后甚至只需要控制移动跑位就够了，还可以腾出一只手来吃零食、喝水、挖鼻孔……有时打一些BOSS的时候，设定好因势制宜之后大家可以爱干嘛干嘛，直到屏幕上的三个如狼似虎的人将其砍死为止。当然，有的敌人用这样的方法是行不通的，但不可否认，这个系统的加入让战斗的灵活性大大增加，而且极为方便，也难怪有的玩家戏称这个系统是游戏的外挂了。至于召唤兽，这一作已经快没存在感了。

刷！刷！刷！

熟悉网游的玩家一定对刷道具刷装备非常有印象，想必很多人刷三大副本都快刷得想吐了吧(笑)。这次的《FFXII》显然是受到了《FFXI》的一些启发(事实上制作人也说过有的东西的确是参考了《FFXI》的一些网游的内容)，在许多方面都与网游很相似，刷怪自然是其中之一。以前的《FF》也有刷怪的情况，比如《FFX》的那个怪兽斗技场，但这些“刷”在面对《FFXII》时估计连给它提鞋都不配。刷怪物，记得某个怪物是要从一个悬崖的高处往下看，然后那个怪物才会出来；有的怪物是不杀死该场景的所有敌人才能出来；有的要chain达到一定次数，然后还是随机的等。如此多的变态条件让众多的玩家叫苦不已，但他们还是乐在其中。刷宝也是，有的装备是从宝箱中随机开出，当然，提到这个，最让人深恶痛绝的肯定就是最强之矛的拿法了吧？世界上特定的某几个宝箱不开才能在死都的宝箱群里出现，不知道有多少玩家会吐血。在玩《FFXII》的时候，玩家们之间的交流很多都是“今天你刷到了？”好在这游戏的战斗系统还很体贴，不然很多玩家都会累趴下吧。(笑)

断

对于这次的《FF》，玩家们估计最不满意的地方应该就是它的剧情了吧。自从《FFII》开始强调剧情后，剧情已经成为了《FF》的标志性内容，一提到《FF》，大家都会不约而同地想到它剧情的经典。这次的《FFXII》自公布是由业界鬼才之称的松野泰己制作以来，大家对它的剧情可以说都充满了期待。但是，这里还是要说一个但是，在临近发售的时候忽然换制作人的这一举动让人产生了疑虑。官方公布的消息是由于松野的身体不适，需要养病，转而由河津秋敏担当。虽然已经临近发售，这样的更换制作人已经对游戏的整体影响不了什么。但当玩家实际拿到游戏时发现，这样的剧情显然不是松野的风格。说它宏大，嗯，战场的几段CG还不错，但还显得气势不够；说它打动人，反正并没有多少地方能打动我的；史诗？对不起，我根本感觉不到。我感觉到的更多是剧情的断层和交待不清。比如一开始大吹特吹的元老院，看似神神秘秘的样子，但游戏中出现的镜头用一个手都能数得出来。还有梵能看到拉斯拉的幻影，一开始只有他和艾雪可以，然后最后是全员能看到，这样我只能解释是那拜不灭者在作怪了，可惜游戏中并没解说。还有裁判，原以为戏份会非常多，但可惜也是少得可怜。至于梵这个超级大龙套，很多人想必都不满吧，身为主角没有一个主角的样子。这只能说把他当成主角是SE一厢情愿的想法，君不见那个更帅更有性格的巴尔福雷更像主角么？而且游戏里还经常提到自己是“主人公”。其实对于一个普通的少年而言，在一场国与国之间的战争中起不了太大的作用，梵只是碰巧遇到参与到这场战争最核心的部分。战争中一个人的力量是很有限的，那种一个少年(或少女)带着一帮同伴拯救世界的情况只会出现在想像中，现实世界不会有这样的事，所以就表达现实性这一点而言，《FFXII》反而是系列中表达得最好的一作。

语言的魅力

玩《FFXII》让我感到了语言的神奇以及其巨大的魅力。我们知道。游戏里每次梵称呼艾雪是“お前(你)”的时候，艾雪都很严厉地命令他不准这么称呼自己，在此我的理解是：一、艾雪毕竟是一个公主，被一个平民称“你”自然是自尊的伤害；二、也是最重要的一点，日语中“お前”可以是丈夫对妻子的昵称，这下大家应该明白了，这个世界上能够称艾雪为“お前”的，当然只有艾雪死去的丈夫拉斯拉，被一个乳臭未干的小子称为“お前”，公主当然心中不快了。

最后的话

说实话，要评论一款《FF》，一页纸是绝对不够的，笔者也只能从某些方面来评价这款游戏。其实只要自己玩得开心就行，不用理会别人说什么。另外，吉田明彦的画风我太喜欢了，处处充满了成熟的气息！





文 RX

编 多边形



在简单的操作、朴实的游戏方式中，隐藏着无尽的游戏乐趣，这就是马里奥的魅力。除了经典的、马里奥式的道具外，本作还增加了巨大蘑菇、微型蘑菇与蓝色龟壳这三种有趣的新道具。游戏拥有八个世界，连隐藏关卡在内有接近八十个关卡，而最让人惊讶的是，在本作七十多个关卡中，每个关卡都有自己的特色，玩起来没有一点重复和乏味的感觉。重新制作的游戏音乐也十分悦耳。加上众多的小游戏与多人连线模式，本作绝对会让你爱不释手。 注：本攻略以单人模式为主。

新超级马里奥兄弟	Nintendo	ACT
NDS New Super Mario Bro	2006年5月15日	[illegible]

系统详解

基本操作

键位	功能
A/X	跳跃
B/Y	发火球(需要在火焰花状态下)/按住为加速/按住可拿起龟壳等特定物品
L/R	向左/向右移动镜头
十字键左右	移动
十字键下	蹲下
Start	菜单

复合操作

功能	按键
下坠	在空中，输入十字键↓，用下坠攻击敌人可以获得两倍于踩击的攻击力
攀附	在空中，贴近墙壁时，输入十字键向着墙壁的方向，可减低下滑速度
三角跳	攀附在墙壁上时，输入十字键向着墙壁的方向+跳跃键
冲刺跳跃	在按下B键加速的过程中按跳跃键，连续按三次跳跃可让跳跃的长度、高度递增。

隐藏通道与关卡

本作有一部分的隐藏通道可以通过花费大金币来开启，这部分通道基本上都是通往蘑菇屋的通道；另一部分隐藏通道则需要找到隐藏在游戏关卡内的秘密通道才能开启，这部分隐藏通道基本上与隐藏关卡、跳关的水管、跳关的炮台相关。

界面说明

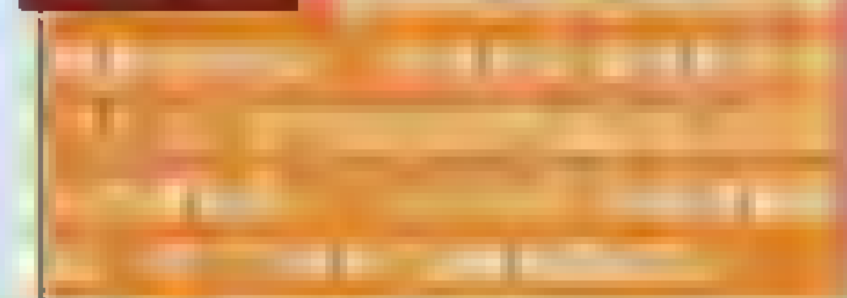
A.世界地图中，上方屏幕会显示玩家所持的大金币数目与所持的道具；玩家生命数、总地图与关卡小地图会显示在触摸屏中，用笔点击各个已开启关卡的图标可以在各个关卡之间转移。

B.在关卡中，上方屏幕会显示玩家所持的小金币数目、残余时间数目；触摸屏则会显示本关取得大金币数目、所持物品、关卡进度与玩家生命数，用笔点击道具的图标可以使用道具。



特殊建筑物解说

[illegible]	[illegible]
红色蘑菇屋	随机为道具栏增加一种道具
绿色蘑菇屋	玩小游戏赢得绿色蘑菇
褐色蘑菇屋	把巨大蘑菇放进道具栏
蓝色蘑菇屋	在通关后出现，可以用金币更换道具界面的壁纸
水管	把马里奥传送到同一世界内的其他水管处
炮台	把马里奥传送到其他世界



道具解说

游戏里的道具除了能在砖块里获得外，还可以在蘑菇屋取得。在游戏中使用头顶、下坠，或利用敌人的龟壳攻击特定的砖块都能破坏砖块或者从砖块中得到物品。本作还新增了巨大蘑菇、微型蘑菇与龟壳三种道具。另外"《马里奥》系列"标志性的金币在本作也分为三种。

[illegible]	[illegible]
红色蘑菇	让小马里奥长大
火焰花	让马里奥能够使用火球
无敌星星	让马里奥暂时无敌
绿色蘑菇	让生命数+1
巨大蘑菇	让马里奥暂时巨大化，巨大化之后的马里奥可以用身体撞破水管与砖块，并免疫敌人的所有攻击。此时，在画面的上方会出现一条有十格的破坏槽，破坏槽每满两格，在巨大化过后就能获得一个绿色蘑菇
微型蘑菇	让马里奥变成微型马里奥，在这种状态下，马里奥可以跳得更高更远，同时可以进入窄小的通道与小水管，站在某些会倒塌的平台上时不会让平台倒塌；但此状态下，马里奥需要用下坠才能攻击敌人
龟壳	让马里奥变成乌龟形态，在此形态下冲刺，马里奥会变成龟壳，效果与敌人的龟壳一样。利用龟壳还可以通过一些小过道

注：本作为大家提供了可以储存一个道具的道具栏，其中红色蘑菇、火焰花、巨大蘑菇、微型蘑菇、龟壳（道具）都可以被保存到道具栏中。

金币种类	作用
小金币	收集到100枚就能让生命数+1
大金币（后面简称金币）	可用来开启隐藏通道、更换道具界面的壁纸
红色金币	在通过游戏中的红色光环后，会出现八枚红色金币，在限定时间内集齐八枚就会随机出现一种道具

存档

A.在一周目游戏中，玩家只能在通过小堡垒、城堡，或者开启了新的隐藏道路后才能进行存档。在二周目游戏中，可以随时按Start调出菜单存档。

B.在大部分关卡中都设有小记录点，只要玩家通过小记录点，在马里奥死亡后就可以从小记录点开始游戏。但是当马里奥的生命降到零的时候，小记录点的记录就会被取消，玩家将回到最近一次存档时候的位置。

C.在打通一个关卡后，再次回到此关卡就可以按Start调出菜单，选择直接离开关卡。但是每关所取得的道具、金币只有在打通该关卡后才会被保留，所以若在中途离开关卡，马里奥的状态、所取得的道具就会恢复到进入关卡前的状态。



流程攻略



世界一 草原

1-1

本关是让大家熟悉操作的，基本没有什么难度；在前进的过程中可以获得巨大化蘑菇。其中的两枚金币在前进的过程中就可以拿到；由其中一条水管到地下即可获得余下的一枚金币，若在巨大化的时候把水管破坏了，那就拿不到这枚金币了。由于本关比较简单，而且能利用巨大化蘑菇奖数条命，把此关当作“奖命关”也是可以的。

1-2

经典的地穴关卡，站在平行木上的时候，可以通过连续的跳跃让它保持稳定。在离记录点不远的地方，有条水管可以进入，利用里面的乌龟敌人撞开地面上的砖块，通过小通道可以拿到巨大化蘑菇，此处可以增加两条生命。前两枚金币都不难拿；**通过最后一条平衡木可以跳上画面顶端的通道，在通道的尽头有最后一枚金币，还有通往隐藏蘑菇屋的通道。**

[illegible]

这里有一种会左右摇晃的蘑菇平台，只要小心一点就能通过。触碰前进过程中遇到的红色光环，就会有八个红色金币出现，在一定时间内把它们都拿齐就会有道具出现。第一枚金币需要由弹射台弹到有弹性的蘑菇平台上，再利用蘑菇平台向上跳就能获得；剩下的两枚金币都在非常显眼的地方。

[illegible]

本关需要不断避开巨石向上移动，若被石头夹到就完蛋了；骷髅乌龟不怕火球，在踩倒它后，过一段时间后它会自动复活；**在取得第二枚金币的房间里，通过画面右上方石头的缝隙进入右边的场景，用乌龟状态撞开挡路的砖块就能开启通往大炮的通道，本关的大炮通向世界五；**小BOSS库巴可以用火焰球直接秒杀，若不能使用火球，踩它三次即可将它收拾。第一枚金币在十分显眼的位置；在用炮台水管往上移动的途中会看见一扇门，进门后有第二枚金币；由第二枚金币所在的房间离开后，向上通过带刺的通道可以获得最后一枚金币。

[illegible]

本关没有特别需要注意的地方。第一枚金币需要拿到微型蘑菇后进入小水管，用三角跳跳上高台即可取得；第二枚金币可以用下坠打开拦路的砖块，进入水管踩机关把空中的金币变成砖块即可取得；第三枚金币需要用小马里奥，用冲刺通过小坑取得。

[illegible]

本关可以利用粉红色的弹床蘑菇跳得更高；连续跳跃可让天平式的两个平台保持稳定。其中两枚金币不难得到；在接近关卡终点的地方，站在一天平平台的左侧让右边的平台上升即可进入上方的水管，金币在水管的尽头。

[illegible]

在打通1－4后，可以花五枚金币开启通往1－A的道路。本关是第一个水下关卡，按A可以让马里奥加速往上游；关卡中的橙色球会将马里奥撞开，有水泡喷出的水管也会影响马里奥的行动；橙色的小鱼与鲨鱼只会直线移动，都不难回避，鲨鱼速度较快。第一、第三枚金币在显眼的地方；通过一水管上移即可拿到第二枚金币。

[illegible]

在绳索上时，在适当的时候按下跳跃键可以让马里奥跳得更高；岩浆里不时会有火球喷出，需要注意。第一枚金币，需要利用三角跳取得；第二、第三枚只需要看准时机就能拿到。BOSS巨型乌龟除了可以用火球把它轰死以外，还能通过上方的高台，跳过它踩机关将其消灭。



世界二 沙漠

[illegible]

除了火球外，这里的虫子几乎刀枪不入；陷入流沙时，可以连按跳跃键离开；顶有人脸的砖块可以让它生长，用来跃过虫子吧。三枚金币都在显眼的地方，应该不会错过。途中有管道需要缩小进入，内有许多小金币。

[illegible]

把坐在云上的敌人击倒，就能坐在云上，按上可控制云朵上升，需要注意的是云朵在一段时间后就会消失。利用云朵顺着空中的小金币即可找到空中的一枚金币；第二枚金币在地面，需要用下坠才能取得；最后一枚需要利用云朵进入天空的水管取得。

[illegible]

在斜坡下滑的时候按下就能踢飞斜坡上的敌人；前进过程中有几处需要踩机关让水上涨才能继续前进。在关卡开始不久后用三角跳就能拿到第一枚金币；第二枚金币也不易错过；第三枚在接近终点的大房间内先登上左边的高台再到中间的平台上即可取得。**在踩动一个机关让水上升后，向前游会发现上方有个缺口，迅速上去按下第二个机关，继续上游即可进入通往隐藏关卡2－A的通道。**

2-A

水中的大鱼带刺，所以不能将其踩倒，使用火球可以直接把它消灭；途中有很多弹射机关，要好好利用。前两枚金币都在比较显眼的地方，但要注意回避大鱼的攻击；**在关卡最后阶段，利用机关弹射后用下坠攻击敌人就可以跳得更高，以此进入尽头黄色水管，水管里有最后一枚金币，还有通往隐藏大炮的通道，本关的大炮可以通往世界五。按正常的道路通关后可以通过一旁的水管进入最后城堡。**

[illegible]

本关有数个地方可以踩机关让地面上升，最后一个机关隐藏在砖块里面，所以多顶顶砖块吧；**本关有一个小水管需要用微型马里奥进入，进入后可开启通往隐藏蘑菇屋的通道。**第一枚金币在十分显眼的地方，需要用三角跳取得；在有水的通道潜水前往右边有两条水管的房间，进入红色水管，由水管出来后先不要触动机关，道路的左边有第二枚金币；第三枚金币的位置也十分显眼。

[illegible]

本关有许多旋转平台；在绳索攀爬的时候按下可以离开绳索。第一枚金币在红色光环的左下方；通过几个旋转平台间场景均左上方移动，用三角跳通过上方的通道，进入上方的门后看见钳子一样的机关，在机关中连续用三角跳、然后通过旁边的平台跳上机关上方即可拿到第二枚金币；启动BOSS门附近红色水管旁的机关后，到场景的左上方即可拿到最后一枚金币。



[illegible]

本关有许多假道具砖，用下坠可以消灭他们，也可以利用他们跳的更高。第一枚金币需要利用假道具砖敌人跳到高空取得；第二枚需要先利用敌人跳上高台（高台上的砖块有机关），用机关让左边的金币变成砖块，第二枚金币就在左边；在会使用回旋镖的敌人处，由流沙潜到画面右下方的通道到另一场景，再次利用敌人即可取得金币。

2-6

如果能投出火球的话，其实这是最简单的一关，不需要太多的移动，站在平台上即可通关，金币也很容易拿；在接近终点的时候要离开中间的平台，通过下方的小平台继续前进。最后踩动气泵把花轰飞，进入水管后，终点就在眼前。

[illegible]

本关需要注意避开大小铁球；在一条窄长过道处，需要利用地下的凹缝回避铁球；在室外遇到的炮台只要贴在它旁边，它就会暂时停止攻击。第一枚金币不难取得；第二枚需要利用炮弹往上跳；最后一枚利用途中拿到的微型蘑菇即可取得。BOSS是沙虫，踩三次就能将它打倒，注意要在它较矮的时候攻击。**若用微型玛丽通关，就能进入世界四，反之就是世界三。**

攻略秘籍 在选择存档的画面，按L＋R＋A开始游戏，就能使用路易进行游戏。

世界三 岛屿

本关是水下关卡，大型橙色鱼只会直线游动，所以威胁不大；紫色的大鱼会追踪，需注意回避。在行进的过程中进入夹在两个喷气泡的水管之间的水管中，可取得第一枚金币；第二枚金币不难拿到；第三枚金币按机关将砖块变成金币即可取得。

打通3－1后用五金币即可打开通往3－A的道路。本关的水里有不少好东西，但下水前最好先把水蜘蛛处理掉，因为水面上的水蜘蛛会向水里投炸弹；木桶会下沉，但在马里奥离开后会再次上浮。第一枚金币需要利用水蜘蛛的炸弹炸开石块才能取得；第二枚只要利用冲刺跑就能得到；取得水中的微型蘑菇，利用水蜘蛛炸开挡路的石块，进入小水管即可取得最后一枚金币。



本关与1－3十分相似，但是摇晃蘑菇晃动的幅度比较大。第一、第三枚金币都比较显眼；第二枚金币需要在中途进入下方的黄色水管才能取得。**在搭乘一个移动蘑菇平台的时候会看见上方有并排的三个水管，进入绿色的水管即可进入隐藏关卡3－B。**

通过中间的水管即可弹射到铁网处，按上即可攀住铁网，按B可让旋转铁网转动以此来切换表里；进入场景最上方的房间（几个房间都可以），即可进入BOSS门，对付库巴的方法跟以前一样。被中央水管弹射后，向下来到一片矩形铁网，移动到左边的铁丝网上向上爬就能看见第一枚金币；利用铁网往左上方攀爬，途中会看见第二枚金币，到上方的房间切换表里后回头即可取得。往右上攀爬，进入最顶的房间，在房间的最上方有最后一枚金币。

本关到处都是水管与食人花，靠在水管旁边就能让花就暂时不出现。前进途中进入下方的一个红色水管，往回走，由另外一条红色水管上升就可得到第一枚金币；第二枚金币需要通过金币右边的两条水管进行连续三角跳才能拿到；最后一个金币很容易就能得到。**过关后进入3－C。**

本关与2－A相近，除了大鱼外还有小鱼会从水中跃出来；还有一些小平台，站上去后就会倒塌。前两枚金币都很容易找；最后一枚需要利用冲刺进入上方红色水管才能取得。**这关结束后可以直接进入城堡。**

3－3 水中关卡，墨鱼会一上一下地移动，十分讨厌，最好用火球把它处理掉。有一枚金币在一个机关的旁边；在有很多水管并列的地方，进入下方其中一条绿色的水管，在房间的右下角有第二枚金币；进入通往终点的水管前，往下经过数个水管就能找到最后一枚金币。

在背对幽灵的时候幽灵就会向马里奥移动；本关有很多地方需要启动机关才能登上楼梯，房间最右侧的机关隐藏在砖块里，开动机关后，场景内会多出两扇门，第一扇就在机关的附近，是本关的正常通道，**第二扇在取得第一枚金币的房间旁边，可通往隐藏炮台（通往世界六）**，在限定的时间内进入这两扇门就能开启通往不同关卡的通道。第一枚金币在房间之中，利用地上的敌人弹跳得更高即可取得；第二枚金币需要在启动机关后，迅速通过右边的楼梯，再跃上左边的楼梯，在路左边的尽头取得；最后一枚金币需用龟壳形态撞开拦路的砖块才能取得。

本关需要避开许多狼牙棒机关的攻击；会倒塌的平台只需在上面连续跳跃即可让它定在原位；BOSS是大飞鱼，要打倒它并不难，只需要看准时机，等它跃出水面时踩它即可。第一枚金币所在的地方很显眼，但是拿的时候需要小心；第二枚金币需要在金币所在地前方不远处的高台跳上画面的上方，回头取得；最后一枚在BOSS房间门的右边，利用冲刺＋下蹲就能通过小通道并取得金币。

世界四 森林

本关跟以往有水的关卡不同，只要碰到这里的水，马里奥就立刻完蛋；本关会有很多蜘蛛，可以用龟壳解决，关卡中段需要利用蛇颈龙渡河；**在骑龙渡河的过程中会遇到并排的五个砖块，在它们上方的两枚小金币中间可以顶出一条藤蔓，上方有通往隐藏蘑菇屋的通道，通过蘑菇屋可以直接到达本关的小堡垒。**三枚金币的位置都十分明显，第一、第三枚只要处理掉附近的蜘蛛就可以了。第二枚需在骑蛇颈龙的过程中利用蜘蛛跳跃取得。

4－2 这里会出现一种会左右倾倒的蘑菇平台，同样用连续跳跃即可轻松通过。第一枚金币需要用三角跳取得；第二枚金币需要使平台向下倾才能取得；在接近终点的时候，利用一个会倾倒的平台往回跳到道路下方的通道，顶一个砖块就会出现藤蔓，通过藤蔓爬到云的最上方就是最后一枚金币。

4－3 本关是水中关卡，需要注意巨型鳗鱼；在洞里面的小鳗鱼会不时探出头来，也需要注意。第一、第二枚金币都在显眼的位置，只要行动迅速就能取得；在开启一个机关后，迅速往右游，进入最右边下方的水管即可获得第三枚金币。

除了要避开巨石的压迫、要在铁网上攀爬外，本关还要应付从下面不断涌上的岩浆，如果攀登速度太慢就不能过关。因为有很多转动盘，因此不必担心表里问题。第一枚金币在画面的左侧，只要注意往左边爬即可；第二、第三枚金币都在显眼的地方，只要速度够快就能取得。

这里的虫子用踩击无法消灭，但用敌人的龟壳可以。这里的第一、第三枚金币都在很显眼的地方，需要用三角跳取得；第二枚金币在到达记录点以后往左跳，站在高处的砖块上通过左边的墙壁进行三角跳就能取得。

通过小堡垒后用五金币就能开启通往4－A的道路。这里的水同样不能碰，所以要利用空中的藤前进；转动水中的圆轮可在水面上移动。第一枚金币利用圆轮就能取得；取得第一枚金币后，利用一个敌人进行跳跃攀上上方的藤蔓，再进入右边的水管即可得到第二枚金币；在离终点不远的地方有三个并排的水管，其中一个可以进入，金币就在里面。

本关有像充气球一样的鬼魂，背对它们的时候，它们会放气缩小并向马里奥移动，正对的时候会停止移动并吸气涨大，可以利用这个特性把它控制在不会挡路的地方；新的小圆盘可以送我们到墙壁的另一边。在途中遇到的第一个房间里，踩机关后，跳到吊着的道具砖上，时间够了就能到达上方的场景取得第一枚金币；第二枚金币在启动一个红色机关后，通过连续三角跳跳到上方就能取得；**在取得第二枚金币的地方，开启机关，不进入大水管，利用微型马里奥的三角跳由水管跳到画面的右上方，那里有一个小通道，第三枚金币就在里面，通过这条通道也可以打开通往本关大炮（通往世界七）的通道。**



本关有许多地方都要利用炸弹敌人炸开石头；攻击炸弹敌人一次后，它在一定时间内就会爆炸，在它爆炸前可按B抓住它，松开B键就能把它放下；在断桥处会不断有刺猬敌人滚出，需特别注意。第一枚金币利用炸弹敌人炸开墙壁即可获得；第二枚金币需要先隔着砖块撞倒炸弹敌人，用它炸开砖块后通过桥向上跳取得。第三枚金币需要炸开阻挡水管的石头，水管里用炸弹敌人炸开障碍物即可获得。

这里需要骑着大蛇颈龙前进，在蛇颈龙要靠岸的时候就要马上离开它，不然会被淹死。第一、第二枚金币不难拿；在搭乘蛇颈龙的时候触动红色的机关可进入前方的水管，第三枚金币就在里面。

本关要利用钟摆平台通过岩浆，需要注意岩浆里面不时喷出的火球；某些钟摆平台上有骷髅乌龟；本关还有不少落石机关，可以在其上升时候通过。第一枚金币可以在钟摆平台上摆的时候跳上前方的高台就能取得；第二枚在巨型落石的下方；第三枚金币在一个钟摆平台的下方，但从钟摆平台处不能跳到金币所在的位置，需站在有奖命蘑菇的砖块下方，等钟摆摆开的时候直接往前跳就能安全地将其取得。本关的BOSS是巨型蘑菇头，先触动中间的机关，再通过左右两边的高台用跳跃＋下坠攻击BOSS，之后可以在地面凹下的地方蹲下回避BOSS，重复三次即可打倒BOSS。

关卡存档 在一周目游戏中，需要通过特定的关卡才能存档，这十分麻烦。其实只要把大金币存起来，在需要记录的时候，用金币打开任意一条隐藏道路就能进行存档了。

世界五 冰原

这里扔雪球的敌人最好迅速解决，它们投出的雪球会越变越大；积雪的坑建议用冲刺跳通过，或者利用上方的砖块通过；树上的积雪会下落，若被击中，会在一段时间内动弹不得，不断按键可以加快脱身速度，建议等雪下落后再通过。第一枚金币需要跳上金币前方的砖块再往回跳才能取得；第二枚利用带翅膀的砖块就能取得；最后一枚利用有人脸的砖块就能拿到。

在光滑的冰面上行走时会打滑；这里带壳的敌人不怕火球也不怕踩，只能在顶砖块的同时把它们消灭。第一、第三枚金币很显眼，而且容易得到；第二枚就在记录点的附近。**在关卡后半部分有分支可以进入隐藏水管，水管直接通往5－3。**

在5－1过后的分岔路用五枚金币就能打开往5－A道路。这关有的蓝色蘑菇平台会伸缩，需看准时机再行动。第一枚金币不难取得，关键是在取得金币后，启动机关由原路返回；在前进过程中遇到的悬空的砖块，内有隐藏的藤蔓，通过藤蔓向上爬，踩机关让金币变砖块，弹上去上方的平台即可取得第二枚金币；第三枚金币比较显眼，看准时机即可取得。

本关马里奥是站在一个不断向上移动的平台上的，需要避开从左右两侧滚出的圆石，在巨型圆石出现后要利用上方的平台移动，建议靠右边移动。三枚金币都会在上升的途中遇到。本关的库巴会跳了，但是仍然是不堪一击。

本关基本上都在冰面上，需要步步为营，多利用斜坡下滑可以有效地打击敌人。第一枚金币在离起点不远的冰高台上，从斜坡下滑的时候注意跳上去即可；第二枚金币在一条狭窄过道里面并被石头包围，可以先用小马里奥通过，再使用道具变大撞开砖块（当然也可以利用龟壳通过）；第三枚金币并不难找，需要利用三角跳取得。

这里会出现一种拳击怪，它会不断挥拳并冲向马里奥，它们还可以打破坚硬的石头。在向上移动的过程中利用拳击怪破坏阻挡去路的石块，用连续三角跳即可取得第一枚金币；取得第一枚金币后继续向上移动，在画面的左边会看见一扇门，用冲刺跳上去并进门，在石头被拳击怪破坏之前用三角跳取得第二枚金币；在前进途中会遇到三个并排的砖块，跳上去可以顶出二个隐藏砖块，跳到中间的隐藏砖块上，蹲下按跳可以顶出一条藤蔓，用藤蔓进入隐藏房间。隐藏房间里面的平台会忽上忽下忽左忽右地移动，只需站在平台中间即可。平台下坠后会急速上升，靠到平台的右边可以进入右边的通道得到第三枚金币。**利用藤蔓到房间的最上方可以开启通往世界八的大炮的通道。**

通过小堡垒后用五枚金币即可打开通往5－B的道路。本关大部分地方都会打滑，需要注意；像蜗牛一样的敌人不怕火，踩不死，但是可以将它们踩下悬崖。第一、第三枚金币很容易取得；第二枚需要触动机关让砖块变成小金币才能取得。**在看见终点旗帜的地方，由旗帜左方高台用三角跳可以跳上画面顶端，向左走可以用龟壳形态破坏拦路的砖块，由这里可以通往本关的隐藏水管。隐藏水管可以直接到城堡。**

打通5－B后就能前往5－C。本关有很多砖块，除了有拳击怪外还有一种带壳的新敌人，这种敌人不怕火球，但是它的壳是可以利用的。利用拳击怪或者敌人的壳破坏砖块即可得到第一枚金币；只要把敌人的壳投向第二枚金币就能将其取得；在得到第二枚金币后继续前进会看见四个并排的砖块，先破坏它们上方的砖块，然后从其中一块砖块那顶出一条藤蔓，利用藤蔓上爬，用龟壳破石就能得到最后的金币。

5－4

本关是强制前进的关卡，站到红色蘑菇平台的时候平台会上升，黄色的则会下降（不会倒塌，降到画面最低处即停止），在前进过程中还会不断有炮弹从右边袭来。在平台上不断跳跃可以阻止平台升降，但升降台也能用来避开炮弹。二枚金币的位置都十分显眼，第一、第二枚在同一个地方，用微型马里奥就能取得。

这里有许多传送带，还有一种刀枪不入的巨型骷髅乌龟；在关卡的后半部分几乎都是会打滑的地面，用火球打倒巨型吃人花可以得到不少小金币。BOSS是飞天食人花，它会从关上下坠压我们，只要它的攻击落空它就会晕倒，这时可以攻击它，踩它三次后即可通关。**用微型马里奥通关可以开启通往世界七的道路，反之则进入世界六。**第一枚金币不难取得；第二枚金币利用传送带传来的弹簧即可取得；在离终点不远的地方有一块单独的道具砖，道具砖上有个缺口。从前方的平台跳上这块道具砖再用三角跳通过缺口到达画面上方，往右走到尽头后，下落即可获得第三枚金币。

世界六 岩山

6－1

本关有许多炮台，暂时靠在炮台旁边可以让它们停止射击，好好利用这个特性吧，本关新加入的悬崖地形，按上与下可以切换在悬崖上的位置。三枚金币的位置都比较明显，只要利用三角跳，同时注意炮弹即可取得。

6－A

用五枚金币就能打开通往6－A的通道。本关会有复数的骑云乌龟攻击马里奥，只要不断前进，它们不会构成太大威胁。此外，本关还有效果等同于弹簧的龙卷风。第一枚金币在第一个龙卷风的右上方，骑云可轻松取得；在取得第一枚金币后不久会看到一个有流沙的高台，由流沙下去隐藏的房间即可得到第二枚金币；第二枚金币在有数条水管并排的地方，由其中一条黄色水管下去既能得到。

本关的水会不时上涨，在水上涨的时候刺猬敌人会变成水雷一样漂浮在水面上，需要小心；本关还有不少大炮式的水管。进入红色水管后遇到的第一棵椰树的正上方可以顶出一个隐藏的藤蔓（利用上涨的水就能轻松顶出来），通过藤蔓到达上方的高台，启动机关向右通过数个带翅膀的道具砖，在限定时间内通过变成砖块的小金币即可得到第一枚金币；第一个炮台水管可以把马里奥射到空中，从天空下来后，往回走，利用上涨的水即可得到第二枚金币；第三枚金币只需注意众多的刺猬敌人就能取得。

堡垒里面有许多狼牙棒式的机关，需看准时机才行动。第一枚、第二枚金币都比较显眼，看好时机即可取得；最后一枚金币在BOSS门上方的水管里，需用三角跳在高台与墙壁之间来回跳动多次才能到达水管所在地。对库巴的战斗会在左右晃动的平台上进行，只要多跳跃即可保持平台稳定，击倒库巴的方法与之前无异。

本关有许多水管与食人花。利用吊在空中的道具砖可以得到第一枚金币；在有许多水管并列的地方，由某个水管进去即可获得第二枚金币；通过一带刺道具砖往回跳，跃过一条长水管即可得到最后一枚金币。



这里有许多旋转火球，看准时机即可通过，在悬崖通道上移动的时候多上下移动也有助避开火球。第一枚金币在第一堆旋转火球的上方；在到达记录点后往回跳过一个平台即可得到第二枚金币；最后一枚金币在有许多悬崖通道的地方，利用悬崖通道进入场景右上方的水管即可获得。

本关有许多传送带与尖刺，所以要步步为营；BOSS战同样在不稳定平台上进行，小BOSS库巴带上钢牙后实力有所增强，在普通状态下不能对它施展踩击。首先要踩停它投出的龟壳，再用龟壳砸倒它，之后就可以踩它了，施加三次踩击之后就能过关。在前进过程中通过两个尖刺，来到传送带的右边即可得到第一枚金币；第二枚金币在大炮水管左上方有许多刺猬怪的地方；最后一枚金币在BOSS门的附近利用绳索即可取得。

6－5是水中关卡，新敌人绿色飞鱼在面对马里奥的时候会主动进攻，快速游到它们背后吧；本关出现的水龙卷会把马里奥卷到谷底，若被水龙卷缠上必须连续按A才能脱身；在本关的中段可以连续取得好几个无敌星星，利用它们来奖命吧。第一枚金币十分显眼；第二枚在黄色的水管内；进入两边都有砖块的水龙卷即可获得最后一枚金币。

6－B

通过小堡垒2后，用五枚金币就能打开通往6－B的道路。会打滑的地面、可移动的绳索加上会左右倾倒的蘑菇平台构成颇有难度的一关。用敌人的龟壳投中大坑上的金币即可获得第一枚金币，第二枚金币需要在被大炮水管射出后，再踩上旁边的敌人才能取得；最后一枚金币通过绳索即可取得。

6－6

本关有很多弹簧机关，绑在柱子上的敌人刀枪不入，只需专心回避即可。第一、第二枚金币在有许多弹簧机关的场景中只要不断向左上移动即可看见；在一条红色水管的前方有一个弹射器，先把弹射器上方的砖块都清理掉，然后利用弹射器通过上方的裂缝往右上方移动，利用一只飞龟敌人再次跃起启动头上的机关，之后再次利用敌人进入水管即可得到最后一枚金币。

本关要利用来回移动的石块通过大片的岩浆。对付本关的BOSS坦克车，首先要蹲下引驾驶员探出头，再对其施予"踩击"，最后一次攻击需要利用BOSS射出的炮弹才能成功踩到它。第一枚金币需要利用敌人的龟壳取得；第二枚金币十分显眼；在记录点后，用三角跳跳上上方的平台，继续前进跳到上下移动的石块上面，通过画面的顶端向前走就能得到最后一枚金币。

在每关最后跳旗的地方，若能控制马里奥跳到旗子的上方就能为马里奥的[illegible]一。

世界七 天空城

本关需要利用许多的移动平台前进，注意某些平台在到达轨道尽头的时候会倒塌；在前进的过程中还有喷火的敌人阻拦大家，如果可以的话就优先把它们处理掉吧。在第二个移动平台移动到轨道尽头时不要离开，它会沿着下方的轨道往回走，在回程的时候就能取得第一枚金币；在取得第一枚金币后会遇到带翅膀的道具砖，跳到道具砖的上，它会把你带到右边的水管处，水管内有第二枚金币；第三枚金币在正常流程中就能取得，但是若走了第二枚金币的路线就不能取得第三枚金币了，需在过关后再次回到这里才能取得。

开动砖块里的机关后会出现五扇门，其中左上、正上方的门内各有一枚金币，其中正上方门内的金币需要连续用下坠才能取得；右下方的门是出口，启动蓝色的机关后往右上方移动即可顺道取得第三枚金币。

7-2 在平台上左右移动即可控制平台移动的方向。另外，本关的左右两侧也是互通的。第一、第三枚金币很容易获得；第二枚金币需要利用龟壳与本关左右互通的特点撞开砖块才能取得。

7-3 本关基本上都在大虫子的身上，中途没有记录点，只需注意避开敌人即可通关。第一、第二枚金币利用虫子身体上摆的时候跳上高台就能取得，用下坠攻击终点处的砖块，就能通过藤蔓取得最后一枚金币。

本关有不少的巨石与尖刺，需看准时机再行动；与库巴的战斗在左右移动的石头上进行，战斗的方法与上一次战斗相同。三枚金币的位置都十分明显，关键是要看准时机。

这一关基本上没有什么敌人，多左右移动、多利用弹簧机关+弹性蘑菇这种移动组合就能得到三枚金币，最后一枚金币在场景的左上方。**另外，用微型马里奥进入场景最左上方的秘密通道可以打开通往本关城堡的道路。**

本关有不少的炮台与炸弹怪，金币的取得与隐藏道路的开启基本都要通过炸弹怪达成。第三枚金币在很显眼的地方；第一枚金币利用炮弹跳上高台即可取得；用炸弹炸掉小水管上的石头，用微型马里奥进入水管后取得右边的巨大蘑菇，推开水管就能取得第二枚金币。**炸开巨大炮台前阻挡去路的石头，进入下方的水管就能开启通往7－A的道路。**

除了敌人比较多外，本关没有什么特别。在记录点过后会遇到两排砖块，先破坏上方的砖块再顶下面一排中间的砖块就会有一条藤蔓出现，**通过藤蔓可以取得第一枚金币，还可以进入通往7－7的通道**；第二枚金币可以轻松取得；第三枚需要进入一条黄色水管，进入后往左走，利用敌人由红色的水管传送到地面就能取得第三枚金币。

7－7 本关是强制前移的关卡，我们需要通过移动平台和会倒塌的平台向前移动。三枚金币的位置都很明显，第一枚金币只要小心点就能取得；取得第二枚金币后利用三角跳就可返回大路上；想取得第三枚金币的话，行动就要迅速。

本关有许多相互连通的水管，我们的目的地在场景的右上方。顶出数个隐藏的砖块就能通过水管拿到第一枚金币；通过场景右边的大炮水管把马里奥射到空中，再利用连续的三角跳进入上方的水管就能取得第二枚金币；最后一枚金币场景左上方小水管里，需要微型马里奥才能进入。

7－城堡 本关需要两次利用绿色的砖块条前进，同时避开尖刺、链球与喷火枪；马里奥可以站在链球末端的石块上，这个特点必须多加利用；BOSS坐在云上，还会放出闪电，只需专心回避它的攻击，等机会踩它三次即可将它消灭。第一枚金币只要小心一点就能取得；要取得第二枚金币就要借助链球末端的石块；第三枚金币在BOSS门的旁边，需等绿色砖块下落的时候取得。



世界八 火山地带

8－1 地有南瓜怪、空有乌鸦，还有大炮、鬼魂，由本关开始所有关卡的难度都比以往要高，需要小心地前进。建议先处理掉空中的乌鸦，这样会让大家轻松不少。在一块道具砖那里顶出一个弹簧，把它搬到前方的高台后，向上弹跳就能得到第一枚金币；第二枚金币可以由金币前方的高台加速往回跳获得；最后一枚在巨型炮台的前面。

本关需要多次利用机关让水上涨才能继续前进，最好在启动机关之前把所有水蜘蛛都消灭。第一枚金币在有许多砖块的场景内，在画面中间偏右的地方下坠就能得到；第二枚金币利用水蜘蛛跳得更高，就能取得；第三枚金币在最后一个场景的右上角。

这里需要利用左右移动的石头向上移动，还要注意周围的尖刺；与库巴战斗的场景旁边有火喷出，只需保持在场地中间即可。第一枚金币在起点的左上方；第二枚金币在有两个刺猬怪的地方，利用移动的石头把自己带进去即可取得；第三枚金币在BOSS门的上方，需利用带翅膀的道具砖。

本关的前半段要注意回避洞里伸出来鳗鱼，后半部分会有巨大的鳗鱼追击马里奥，此时需要多利用喷气的水管加速。三枚金币在被巨型鳗鱼追击的过程中都会遇到，只要行动够迅速就能取得。

这关的难度不高，只需注意上方掉下来的蜘蛛即可。前两枚金币的位置都比较明显，第一枚需要用加速才能取得；最后一枚需用微型马里奥进入小水管取得。

8－城堡 利用移动平台前进是本关的特点，顶机关可以让平台的位置发生变化。最后只需加速跃过BOSS，再踩机关就能过关。第一枚金币需要在通过一片岩浆后，启动机关再回头取得；第二枚需要利用上轨道的平台才能取得；第三枚通过BOSS门下方的轨道就能取得，若轨道上没有平台则需要回去矩形平台处顶机关。

本关不长，但没有记录点；有火球会从岩浆里涌出，圆平台会东歪西倒，小平台会倒塌，又是连续跳跃术显神威的时候了。第一枚金币很容易得到；用龟壳投中第二枚金币就能将其取得；在关卡的末端注意加速冲上会倒塌的小高台就能得到第三枚金币。

本关是左右相通的，在向上移动的过程



中一定要牢记这一点；脚下的岩浆也会不断上涌，迅速向上跳吧。只要牢记本关左右相通的特点，行动够迅速，集齐三枚金币不成问题。

这关除了敌人多以外，没有什么特点，若马里奥此时可以投出火球，过关是比较轻松的事情。三枚金币都十分显眼，只要先打倒敌人再取得金币就可以了。

难度较高的一关，远处的火山在爆发，因此本关会有落石不断攻击马里奥；砖块可以抵挡一次落石的攻击，要多加利用；关卡的最后需要加快前进的速度，不然道路会被完全摧毁。第一枚金币需利用金币前方的高台回头再取得；第二枚金币要利用落石轰开挡路的砖块；最后一枚金币在小水管里面，需要用微型马里奥进入。

本关跟7－城堡相似，不过绿色砖块的移动规律复杂了不少，障碍物也变多了，还不时有铁球滚落，最好能记住绿色砖块的移动规律，那么就不用盲目移动了。三枚金币的位置都十分明显，第一枚金币很容易就能取得；第二、第三枚则需要行动迅速才能取得。

通过有火球涌出的部分后来到周围都是火焰喷射器的房间。首先进入房间最右边的门，进门开机关后离开。之后回到喷火房间的中部，再向右上移动，进入右上方的门后就能到达有不少落石机关的部分。在这一的部分中(本部分可以得到一枚金币，在场景的左上方)，先往右下移动，在启动机关后(机关隐藏在砖块里)，向左上方移动，经过数个门后(走下方通道可得到最后一枚金币)来到无限循环的迷宫。通过循环迷宫的路线为：第一场景走下方通道；第二场景走上方通道；第三场景走中间通道。在进入BOSS战前可以取得第三枚金币。本关的BOSS战要一次对付大、小两个库巴。首先回避大库巴的火球，用与之前相同的方法收拾小库巴(用一下踩击+一下下坠攻击即可打败它)。这之后大库巴喷出的火球数会增加，回避它的攻击，等它跳起的时候跑到它身后按机关就能将它打败。

若在短时间内连续打倒敌人，获得的分数会从100、200、400、800、1000、2000、4000到8000依次增加，在分数超过8000后，每打倒一个敌人就可让生命数增加一。在取得无敌星后，可以利用这种方法赢得不少的生命。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
短信投稿：发送JCTT+你希望投来的稿件内容简介到8002605(移动)9002605(联通)
Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

PS2 鬼魂力量对混沌时代

日版

游戏原名 スペクトラル VS ジェネレーション

两大强人选择方法

和街机版一样，本作也能够使用魔妆觉醒ヒロ、魔界兽ジャドウ。由于是街机版上就能使用的角色，所以这两位的强度还未达到变态的地步，不过依然很强就是了！

在选人画面中，将光标指向ヒロ后依次输入START、↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、START，魔妆觉醒ヒロ就会出现。

在选人画面中，将光标指向ジャドウ后依次输入START、↓、↓、↑、↑、→、→、←、←、START，魔界兽ジャドウ就会出现。



据官方资料显示，ヒロ变身为魔妆觉醒ヒロ后，不但实力加强，而且胸部也会变大。

PS2 高机动幻想 绿之章~狼与少年~

日版

游戏原名 ガンパレード・オーケストラ 緑の章 狼と彼の少年

角色出现条件

濑户口隆之：三周目通关

东原希望：完成3人的限定角色事件

壬生屋未央：剧情达成度拿到A级

青の厚志：收集全部勋章

2周目的秘密

2周目之后，调查村中心的自动贩卖机附近，可以拿到金の延べ棒。此物可以卖50万元，对于通关不无裨益。如果在实验室里学会"金持ち"，每天早上都有一定几率可以拿到金の延べ棒。

买下制服(白之章)后，可以在作战会议时让部队全员都穿上白之章的制服。

PS2 热爱射击~TRIZEAL~

日版

游戏原名 シューティング ラブ~TRIZEAL~

增加接关次数

本作具有一定难度，接关也有次数限制。不过随着玩家的游戏时间增加，接关次数也会不断上升。最大可以升至9次，可惜没有FREE PLAY，真是遗憾。

隐藏机体

在有TRIZEAL标志的标题画面中，用十字键输入→、←、←、○12次，就可以使用隐藏机体了。

隐藏模式

在シューティング技能机定模式的标题画面中，按下除方向键、摇杆、SELECT、START之外的任意键，就会进入速度测定模式。在此模式中可以检测玩家在1秒中按此键的次数，如果能取得每秒16次以上的成绩再进入游戏，就会在途中遇到名为"ナイスボムれ！"的小游戏。

这个游戏每关都有很多隐藏要素，可谓近年来最具诚意的STG之一。

NDS 瞬感连环方块

日版

游戏原名 瞬感パズループ

与GBA的联动

在NDS上插着GBA版《通勤一笔》时开始游戏，在OPTION里会出现ヒトフデボ ナス，同时可以直接玩挑战模式的HARD和SPECIAL难度。

隐藏要素

游戏中当然也有不联动就打出挑战模式的HARD和SPECIAL难度的方法。

只要将挑战模式的NORMAL难度打过，或是挑战NORMAL难度的次数超过20次，就会出现HARD难度。

只要将挑战模式的HARD难度打过，或是挑战HARD难度的次数超过20次，就会出现SPECIAL难度。

除此之外，根据你玩バーサス模式的次数，每逢10的倍数就会出现新的内容。如果将クエスト模式的全部关卡都取得银牌以上的评价，就可以在OPTION中设定炮台的操作键位。如果将クエスト模式的全部关卡都取得金牌以上的评价，则全部隐藏要素都会出现。

N年前的老游戏，在任天堂手中再次焕发了青春。

九十九夜

日版

NINETY-NINE NIGHTS

隐藏的组合装备

在游戏中有组合装备的设定，如果能同时装备该组合，就会获得隐藏的效果。

名称	骑士道の精神
效果	自动防御
组合	骑士の纹章、骑士の旗、骑士の兜

名称	レイジ
效果	破防率+50%
组合	怒りのネックレス、怒りのお守り、怒りの短剣

名称	エンジェルブレッ
效果1	道具出现率+30%
效果2	红色魂玉变为青色魂玉
组合	祝福のティアラ、祝福の腕轮、祝福の指轮

名称	女神の加护
效果1	护卫的最大HP+100%、防御频度+5%
效果2	主人公的最大HP+80
效果3	敌人的会心一击发生率-50%
组合	女神の旗、女神の冠、女神の石像

本作的中文版现已上市！想入手的玩家可以参考上期杂志。

PSP 红侠乔伊 乱斗嘉年华

日版

游戏原名 ビューティフル ジョー バトルカーニバル

全角色出现条件一览

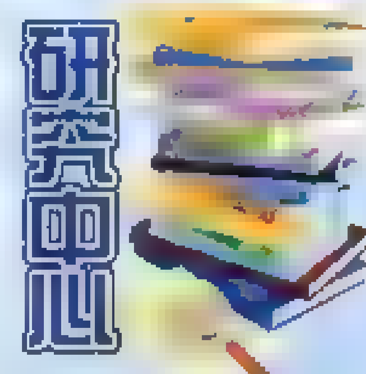
每个角色都有3种出现条件，只要满足其中一个就可以了。

编号	角色名	ストーリーモード	トライアルモード	COM对战モード
1	デブルハンター ダンテ	打过"インカ帝国の谜を追え"	打过トライアル38	对战5次以上
2	手配师スプロケット	打过"インカ帝国の谜を追え"	打过トライアル26	对战10次以上
3	暗跃机人 レイチェル	打过"オレたちが主役だ"	打过トライアル29或30	对战30次以上
4	チャールズIII世	用任意2个角色(除去完成2的角色)打过任意一关	打过トライアル9	对战15次以上
5	ハルク ダビッドソン	用任意3个角色(除去完成2、4的角色)打过任意一关	打过トライアル14或25	对战20次以上
6	グラン ブルース	用任意4个角色(除去完成2、4、5的角色)打过任意一关	打过トライアル35	对战25次以上
7	スタイリッシュ アラストル	打过"インカ帝国の谜を追え(特别编)"	打过トライアル34	对战35次以上
8	少年ブルJr.	打过"ジョー ザ アニメーション(特别编)"	打过トライアル24或27	对战40次以上
9	映画好き ジョー	打过"キャプテンブルー ビギンズ(特别编)"	打过トライアル5	对战45次以上
10	お洒落な シルヴィア	打过"ドキュメント ブラックフィルム(特别编)"	打过トライアル37	对战50次以上
11	映画监督 ブルー	打过"アトランティス 4つの海底冒险(特别编)"	打过トライアル1	对战55次以上
12	映画馆长 ジェット	打过"ガリバー战斗记(特别编)"	打过トライアル19或33	对战60次以上
13	若き キャプテンブルー	打过"隐し砦の三干部"	打过トライアル40	对战70次以上
14	完全超人ジェット ブラック	打过"ホス☆オ スーパン☆ハン"	打过トライアル28	对战80次以上
15	战斗员 ビアンキ	打过"バトルカーニバル"	打过トライアル13	对战90次以上
16	EXカラー	收集全部192个碎片	打过全部40个トライアル	对战100次以上

プロサッカークラブをつくろう! EUROPE CHAMPIONSHIP

各位俱乐部的主席见文好！《创造职业球会 欧洲冠军杯》的研究连载正式进入第四期了，与此同时，现实中的欧洲各大联赛也正进入收官阶段。本赛季最瞩目的比赛——欧洲冠军杯决赛已于5月18日在法兰西大球场由阿森纳和巴塞罗那两强联手奉上。顺便冒昧问句，您的球队已经成为欧洲冠军的多少连霸了？（汗）上次的连载由于篇幅问题，有些组队资料没能及时送上，这期将全面补充球会建设所需要注意的守则。

研究中心



创造欧洲梦剧场Vol.3

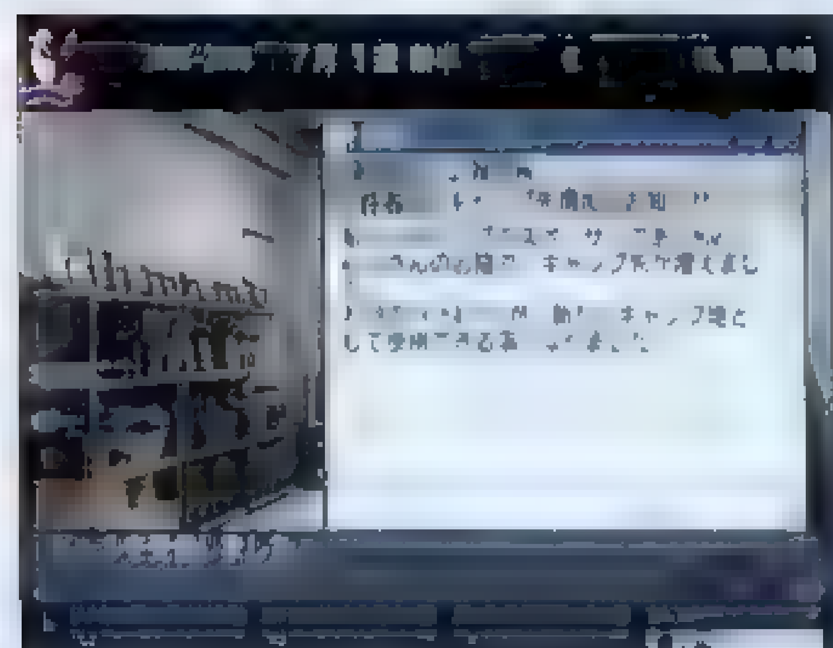
文 驾势
编 阿迪

球队建设守则补遗

创造职业球会 欧洲冠军杯	SEGA	SLG
PS2	2006年3月29日	日版
对应PS2用的硬件和键盘驱动		推荐玩家年龄 全年龄

Camp 重要集训地精选

在前面的连载中，我们提供了一些初期camp地的情报。到了现在，重要camp的效果试演基本完成，这期为大家带来camp地精选。大家可以在camp的时候更加有针对性！



注意点

1. 好的camp地一般都是由赞助商带来的。
2. 文中的camp效果指的是实际能力的提升效果。
3. 本作的camp同样存在着界限camp地和非界限camp地，目前还不算明朗化，估计在这个月底会有官方公布，大家请静心等待。笔者给的建议是，按照系列前作的惯例，一些拉美和非洲的camp地，还有欧洲的二线俱乐部都很有可能是界限camp地。

重要camp列表

ロンドン 伦敦	イングランド/英格兰	★★★	★★★	攻击
マンチェスター/曼彻斯特	イングランド/英格兰	★★★	★★★★	战术
リバプール/利物浦	イングランド 英格兰	★★★★★	★★★★★	战术
リヨン/里昂	フランス法国	★★★★★	★★★★★	メンタル、战术
ミュンヘン/慕尼黑	ドイツ/德国	★★★★	★★★★★	フィジカル、战术
トリノ/都灵	イタリア/意大利	★★★★★	★★★★★	守备、连携、フィジカル
ミラノ 米兰	イタリア/意大利	★★★★	★★★★	攻击
バルセロナ/巴塞罗那	スペイン/西班牙	★★★★★	★★★★★	攻击
アイントフォーヘン/埃因霍温	オランダ/荷兰	★★★★★	★★★★★	连携、メンタル、战术
リオデジャネイロ/里约热内卢	南米北部	★★	★★★★★	攻击
ブエノスアイレス/布宜诺斯埃利斯	南米南部	★★★	★★★★★	攻击、连携
カイロ/开罗	北アフリカ	★	★★★★	攻击
ダカール/达喀尔	西アフリカ	★★★	★★★★	フィジカル
ヨハネスブルク/约翰内斯堡	东南アフリカ	★	★★★★	攻击
ハワイ/夏威夷	北中米カリブ	★	★★★★★	连携、メンタル
シドニー/悉尼	オセアニア	★★	★★★★★	フィジカル

Overseas 海外据点

海外据点是本作的一大看点，相信很多球会玩家对海外据点感到迷惑的是：金钱的投入！他们会觉得，在初期投入大量的金钱在这里，似乎有点不智。但是恰恰相反，海外据点其实可以为我们带来巨大的收入！让我们再次来看一下海外据点设置后可以取得的电视转播赞助情况：

电视转播赞助商列表

电视台	地域	契约金	出现条件	契约条件
Mellockstick TV	西ヨーロッパ	多	西ヨーロッパ据点Lv2以上	契约期中到西ヨーロッパ进行巡回比赛
TVフィラニコス	中央ヨーロッパ	少	中央ヨーロッパ据点Lv1以上	
Martinixy TV	东ヨーロッパ	多	东ヨーロッパ据点Lv2以上	契约期中到东ヨーロッパ进行巡回比赛
Woodenhat TV	北ヨーロッパ	少	北ヨーロッパ据点Lv1以上	
ガリードンTV	南米北部	多	南米北部据点Lv2以上	契约期中南米北部地域国籍的选手必须有2人以上在籍
ノンデミックスTV	南米南部	少	南米南部据点Lv1以上	
ラクシノブルTV	北中米・カリブ海	多	北中米・カリブ海据点Lv2以上	契约期中到北中米・カリブ海进行巡回比赛
ESAF Taliesin TV	北アフリカ	少	北アフリカ据点Lv1以上	
TVフェーノス	西アフリカ	少	西アフリカ据点Lv1以上	
ミンゲンドムTV	东・南アフリカ	少	东・南アフリカ据点Lv1以上	
ツルマルTV	东アジア	多	东アジア据点Lv2以上	契约期中到东アジア进行巡回比赛
Jengdain TV	南アジア・中东	少	南アジア・中东据点Lv1以上	
Oceanmounts Sports	オセアニア	少	オセアニア据点Lv1以上	
ALLEuro Kingdom TV	ヨーロッパ全域	极多	ヨーロッパ全域据点Lv2以上	契约期中在ヨーロッパ任意一处进行巡回比赛
Hyonrie Sports	アジア・オセアニア全域	极多	アジア・オセアニア全域据点Lv2以上	契约期中到アジア或オセアニア地域进行巡回比赛
Gondwana Ocean TV	超广域	超多	在ヨーロッパ圈以外尽量多地设立据点	契约期中到南米、アフリカ或オセアニア任意一处进行巡回比赛
TVティエラルーン	广域	极多	北中米、南米南部和北部的据点全部在Lv2以上	契约期中到北中米、南米南部或北部任意一处进行巡回比赛
AFCSP TV	广域	极多	北、西、东南アフリカ据点全部达到Lv4	契约期中到北、西、东南アフリカ任意一处进行巡回比赛
Laurasia Emperor TV	超广域	超多	ヨーロッパ、アジア、北中米的据点都达到Lv4	契约期中到ヨーロッパ、北中米・カリブ海、アジア任意一处进行巡回比赛

1.据点所在地的俱乐部人气上升；
2.俱乐部产品销售上升；
3.赞助商增加；
4.电视转播赞助商的出现；
5.入队的新秀素质提高；
6.海外新人挖掘效率提高(有待考证)。

在这里面，电视转播赞助商的出现是最重要的。直接带来的是巨额赞助费用(与现实球队经营相仿)，绝对不容错过！但是有一个负面影响大家也务必要注意，那就是契约条件了。很多电视转播赞助商的要求是球队每年都去其所在地进行巡回比赛(ツアー)，这很有可能就影响到各位的球队集训计划了。



(比如，皇马中国行？)所以，大家一定要谨慎点。

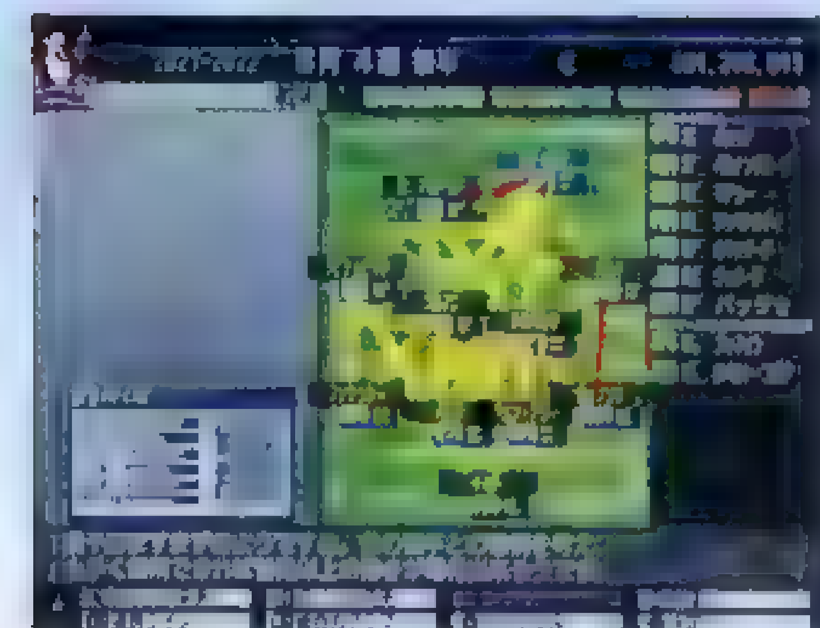
关于海外据点还有一个争议性的话题就是：究竟据点能否提升新人list的效率？在目前看来，这个虽然没有官方的正面回复，但是效果应该是存在的！起码在心理上，我们会理所当然地认定好的青训基地当然会出高素质的新人！(笑)当然，如果运气超强的玩家请直接无视这一条件吧！

偷偷告诉大家，笔者本人也试过在第3年运气爆发，用一名普通球探在南美北部无指定地搜索新人。结果，搜出了巴西黄金四人之一的苏格拉底……



Teamwork 连携是战斗力的保障

连携是"《球会》系列"的一个重要的技术指标，它主要是指球队里面球员之间的默契程度，这对球队的配合还有球队技战术的发挥都有



着良好的促进作用。在本作里面，连携的作用更是有了大大的提高！球员即使拥有超强的实力，如果不能良好地融入整体，也绝对不会有好表现的！所以，各位球队主教练在平时训练的时候请多多注意那条连携线的培养。同样道理，要合理安排一些球员轮换制度，让人人都有机会上场，这样才是培养连携线的最佳途径。游戏里面还设置了两种特殊的连携关系，大家在组队时要格外留意一下！

特殊不仲

在球队的训练中，你会发现某些球员之间永远练不出连携线，而且经常有不和事件发生。那么你就要注意了，你是否遇上了特殊不仲(不和)的球员呢？游戏里面有特殊不仲的球员设定存在，他们之间永远不能达成友谊关系。组队时如果遇上两个有实力的球员之间不和，你就要有所取舍了！所以，如果事先就知道，那还是少买其中一个为妙！



▲沃勒尔VS里杰卡尔德，德国VS荷兰的"口水大战"！

部分不仲名单

不和球员	关系解释
D・マルドラド & エレ、グラーフ、パサーリャ、ジャントーレ、ベルファスト	这是游戏中最痛苦的不仲，牵涉到马拉多纳、贝利、克鲁伊夫、帕萨雷拉、詹蒂莱、贝斯特
ブライナー & シュスター	布莱特纳和舒斯特尔，德国内乱
エレ & ジード	黑白贝利，相冲相克
ゲスター & ボクツ	巴斯勒和弗格茨，性格不和
イブラヒモビッチ & ファン・デル・ファールト、デフォー	伊布拉西莫维奇与范德法特、迪福，阿贾克斯系的仇关迪福什么事
デル・ピエロ & インザーギ	德尔・皮耶罗和菲利浦・因扎吉，昔日尤文的最佳搭档今反目
リオネル・マティス & デ・リッデル	里奥内尔・马蒂斯和丹尼尔・德・里德
チラバート & アリージャ	奇拉维特与阿斯普里拉，哥伦比亚内乱
マリウス & クリスチャン、リザラズ	马特乌斯VS克林斯曼+利扎拉祖，都是拜仁的错啊
ヴァラー & カッサーノ、リッカート	沃勒尔管不好卡萨诺，与里杰卡尔德还有往日恩怨
ロイ・キーン & ヴィエラ	罗伊・基恩VS维埃拉 ，上世纪九十年代英超恩仇录
F・レナード & パサーリャ	雷东多对帕萨雷拉，明志无需削发
リッカート & サビオラ、ヴァラー	里杰卡尔德说他不需要萨维奥拉这样的前锋，还记得1990年世界杯荷兰与德国的"口水大战"吗？
ロナウド & モリエンテス	罗纳尔多VS莫伦特斯，昔日冠军杯金靴的出走错并不全在肥罗吧
フェリーラ & ビルマッツ、ゲスター	尤文老臣费拉拉VS比利时的维尔莫茨+德国的巴斯勒
バティスタ & クラウディオ、クレスポ	巴蒂斯图塔对克劳迪奥・洛佩斯、克雷斯波，忽略"小虫"，这是阿根廷的中锋之伤
アドリアーノ & ジュリアン・フォーベル、ロベルト・バッジョ	阿德里亚诺VS朱利恩・弗贝尔特+罗伯特・巴乔

特殊连携

有些球员入队后，你会惊喜地发现，他们居然一开始就拥有连携线，稍加练习后就可以达到大红的连携线。这样的话，就要恭喜你了，你遇上的是拥有特殊连携的球员。拥有特殊连携的球员相互之间的默契非常容易达成，这也就是我们常说的黄金搭档了！

特殊连携名单

黄金搭档	关系解释
ジード、ソクラウス、ファルク、セレゾン	济科、苏格拉底、法尔考、塞雷佐，1982年世界杯巴西队著名的黄金四人
ジード、中村俊輔	济科、中村，现实中的日本队师徒，在游戏中可以跨越时空同场竞技
バステン、フォーリット、リッカート	巴斯腾、古力特、里杰卡尔德，AC米兰当年雄霸欧洲的荷兰三剑客
バティスタ、ルイ・コスタ	巴蒂斯图塔、鲁伊・科斯塔，昔日佛罗伦萨的黄金搭档
ブッフォン、テュラム ファビオ・カンナバーロ	布冯、图拉姆、卡纳瓦罗(大)，帕尔马系防线如今在尤文图斯重塑
ロナウド、ロナウジーニョ、リヴァウド	罗纳尔多、罗纳尔迪尼奥、里瓦尔多，巴西队的"3R"组合
ロナウド、デ・ラ・ペーニャ	罗纳尔多在1996～1997赛季的34粒进球，"小佛爷"德拉佩纳应记一功
バンチ、マルディーニ、コスタクルタ	巴雷西、马尔蒂尼、科斯塔库塔，AC米兰黄金时期的意大利卫线
ロマーロ、ストニコフ	罗马里奥、斯托伊奇科夫，克鲁伊夫执教时期的巴塞罗那进攻组合
ロマーロ、ブリト	罗马里奥、贝贝托，1994年世界杯协助巴西队夺冠的锋线黄金搭档
グラーフ、キースケンス	克鲁伊夫、内斯肯斯，1974年世界杯的荷兰队友
グラーフ、バステン	克鲁伊夫、巴斯腾，两代荷兰足球之翘楚
カレーラ、ミューレス	卡雷卡、穆勒，日本淘金的因缘
インザーギ、モルフェオ	因扎吉(大)、莫菲奥，缔造昔日亚特兰大辉煌的组合
インザーギ、ピエリ	因扎吉(大)、维耶里，惺惺相惜的意大利锋线组合
ラウール、モリエンテス	劳尔、莫伦特斯，皇马老搭档的至交友谊让人感动
ラウール、シエロ	劳尔、耶罗，两代皇马队长的火炬传承
バラハ、アルベルダ	巴拉哈、阿尔贝尔达，瓦仑西亚的中前卫组合
テベス、リケルメ	特维斯、里克尔梅，阿根廷加博卡连携
ネドベド、トレセゲ	内德维德、特雷泽盖，尤文图斯连携
B・ニストロップ、M・ニストロップ	丹麦著名的劳德鲁普兄弟
アダムスカ、キートン	亚当斯、基翁，昔日阿森纳后防五老的中卫组合
ロシツキー、コラー	罗西基、杨・科勒，多特蒙德的捷克锋线
バウアー、ネットァー	贝肯鲍尔、内策尔，在1974年6月还携手缔造了德国的辉煌
ガリー・ネビル、ニッキー・バット	加里・内维尔、尼基・巴特，曼联黄金期连携1
ベッカム、ニッキー・バット	贝克汉姆、尼基・巴特，曼联黄金期连携2
ベッカム、ギグス、スコールズ	贝克汉姆、吉格斯、斯科尔斯，曼联黄金期连携3
ジダン、ベガリー	[illegible]
ジダン、リザラズ	齐达内、利扎拉祖，1998年法国队夺取世界杯的功勋队友
ランパード、ジョー・コール	兰帕德、乔・科尔，同为西汉姆联青训系统出身，现切尔西队友
ミシェル、デュナキャン	普拉蒂尼、蒂加纳，1982年、1986年世界杯的法国队友
ハッセルバインク、グジョンセン	哈塞尔巴因克、古德约翰森，前切尔西锋线组合
ハッセルバインク、ゾリ	哈塞尔巴因克、佐拉，经典切尔西锋线组合
オーウェン、ジェラード	欧文、杰拉德，昔日"红军"利物浦的冲锋队
D・マルドラード、ガーニャ	马拉多纳、卡尼吉亚，1990年世界杯给予巴西队致命一击的组合
D・マルドラード、カレーラ	马拉多纳、卡雷卡，缔造昔日那不勒斯辉煌的攻击线组合
F.トーレス、レジェス	托雷斯、雷耶斯，西班牙国家队的后起之秀
ネスタ、トッティ	内斯塔、托蒂，昔日罗马城德比的盾与矛，
ピルロ、ガットゥーゾ	意大利前线与后防的核心人物 10号后置、一刚一柔，AC米兰的安切洛蒂的杰作
カルニー、モストロ	卡尔平、莫斯托沃伊，昔日塞尔塔和俄罗斯国家队的中场组合
ニハト、コバチェビッチ	尼哈特、科瓦切维奇，两人联手在2002～2003西甲赛季为皇家社会打进43球，堪称最高效组合之一
シャビ、デコ	哈维、德科，横扫欧洲的巴塞罗那现役发动机组合
アンリ、ピレス、ヴィエラ	亨利、皮雷斯、维埃拉，阿森纳49场不败战绩居功至伟的法国小组
アンリ、ベルカンプ	亨利、博格坎普，让我们向退役的博格坎普致敬
松井大輔、大久保嘉人	日本队组合
チャールズ、ジャック	博比・查尔顿、杰克・查尔顿，英格兰的上阵兄弟兵
ザモラ、マルセロ・サラス	萨莫拉诺、萨拉斯，智利双煞
スイトコビッチ、ラビチェビッチ	斯托伊科维奇、萨维切维奇，前南斯拉夫的欧洲拉丁派代表
ガッシュ、クロスワデル	加斯科因、瓦德尔，昔日英格兰纵横欧洲杯和世界杯的中场搭档
メニャス、モレナ	穆尼奥斯、莫雷诺，40年代阿根廷河床名震四方的攻击组合
カンター、スールシャール	坎通纳、索斯克沙尔，向曼联历史上最伟大"7号"之一致敬
高原直泰 マハダビキア	高原直泰、马达维基亚，德甲汉堡队的亚洲组合
ファンボメル、フォーゲル	范博梅尔、沃热尔，埃因霍温前两年来连创佳绩的中前卫组合
ファビオ・カンナバーロ、パオロ・カンナバーロ	法比奥・卡纳瓦罗、保罗・卡纳瓦罗，意甲后防兄弟兵

文 心情味道　编 猫太

ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン

"结束才意味着游戏的开始"已成为《不可思议迷宫》系列"一贯的传统。游戏中剩余的10个迷宫，不但具有苛刻的限制条件，还需要运气的极大辅助才能顺利过关，不知道大家是否做好充分的心理准备去迎接新的挑战呢？游戏后期即使获得了强力的同伴，也感觉没有了用武之地，不知道这是"无敌最寂寞"的悲哀还是设计者在决策上的失误呢？

研究中心



勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	Square Enix	RPG
PS2	2006年4月20日	日版
	推荐玩家年龄	全年龄

全迷宫制霸

二周目开始后，先来到村子的中心会遇见波比，发生情节后前往村长の家和村长对话得到"大盗贼要求杨格斯单独前往カンダタ遗迹・昼の间6F"的信息，最后和遗迹门口的士兵对话就可进入カンダタ遗迹・昼の间。来到6F后发生情节，大盗贼カンダタ会让玩家接受三个试炼，这样才能决定你是否有资格成为新的"盗贼王"，并获得重要道具"カンダタのオーブ"。

以下提及的迷宫都需要获得"カンダタのオーブ"后前往指定地点出现，追加迷宫没有固定的攻略顺序，大家可以根据自己的实力任意选择。

进入方法：あやしの地下水道13F

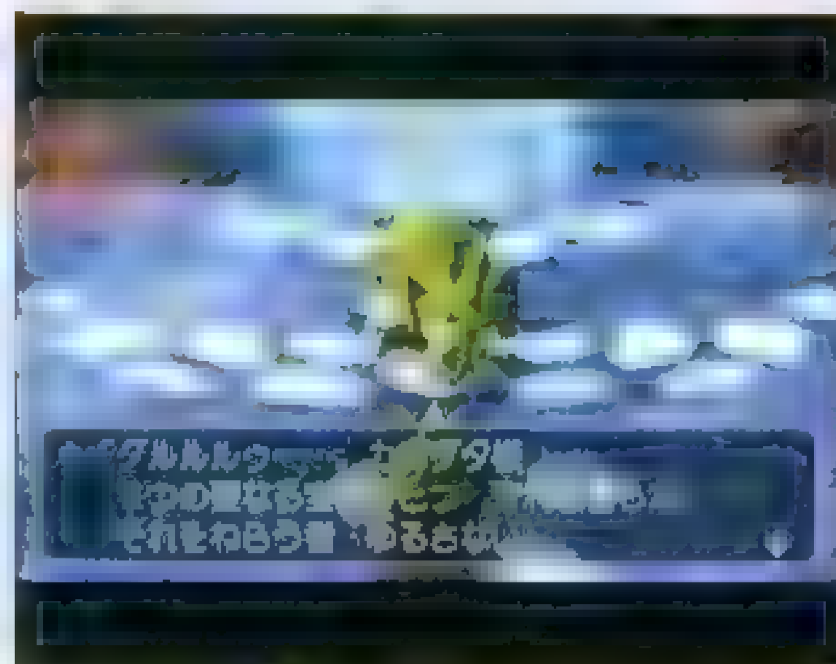
攻略指南

由于迷宫非常的漫长，一定要带上能使用范围回复魔法的同伴，推荐使用まぼろし雪の迷宫12层以后出现的スライムエンペラー。前30层会出现一周目所有的敌人，所以不再赘述前期的攻略方法。31～40层的敌人会有一定的几率使用传送魔法并使目标附加"睡眠"状态，好在睡眠状态承受攻击就会解除，所以危险系数并不大。41～50层处于浮空状态的敌人让人非常头痛，因为视野的关系，会很容易被其抓住机会，使用远程攻击对我方造成连续伤害，此时惟一的办法就是多使用回复魔法，逐渐靠近它并将其的火力吸引到自己身上后再消灭。50～59层的敌人会有一定的几率使用传送魔法并使目标处于"麻痹"状态，麻痹恢复时间因为是随机，所以一旦运气不好，就很容易被附近的敌人猛攻至死，除了防御要高之外，如果没有30级以上也很难撑到最后。

BOSS：ゴールデンドラゴン、ベビーニュート×4

和迷宫的敌人比起来，BOSS的实力远远不如预期，事先如果准备有"圣域の卷物"，可以在完全不遭受攻击的情况下快速结束战斗。否则就需要小心ベビーニュート的"冰の息"，因为在"冻结"状态下承受攻击会受到2倍的伤害。BOSS的HP大约在300左右，剩其一人后只要回复道具充足就可获得胜利。





Check Point

在此迷宫中会随机遭遇メタルスライム，只要其靠近玩家就必然"瞬间移动"，如果没能成功捕获或消灭它，那么它会在瞬移几次后从楼层中消失。

胜利后获得重要道具"カンダタのマスク"和"黄金の草"

进入方法：ならくの洞くつ16F

特殊限制：金钱、道具、同伴全不可带入

攻略指南

迷宫中所有的连接通路都是可见状态，所以在移动的时候切忌使用"冲刺"，应逐步前进。迷宫中会出现大量的ようがん石，其效果为投掷后在玩家前方3格以外引发以落点为中心9格内的范围伤害，因为只有一个人战斗，所以消灭敌人的主要方法就为投掷ようがん石后追加普通攻击；火炎草投掷后可造成单体固定伤害50，对于绝大多数敌人可以起到一击必杀的效果，应多加利用。从8层开始会出现スマイルロック这种敌人，虽然其防御很高，且濒死时会使用"自爆"，但是只要算好距离，让ようがん石的爆炸效果波及到它(落点除外)就可以使其即死，18层之后还会出现ばくだん岩，使用同样的方法也可以快速消灭。

BOSS：ヘルワーム、キャタピラー×2

先解决旁边的杂兵，然后集中攻击BOSS，只需注意其火焰魔法和毒攻击即可。

Check Point

迷宫中的"秘密の通路"可以进行"问答游戏"，建议选择"圣域の卷物"作为奖品，这样BOSS战就会非常轻松。如果看到商店出售"ルーラ草"一定要优先购买，这样可以在遭遇敌人围攻时顺利的逃脱。28F以后会随机出现フレイム这种敌人，此时千万不可使用ようがん石，否则它会无限地分裂下去，让玩家毫无招架之力。最稳妥的方法就是对其使用中途获得的"じばくの杖"，等待一定的回合它就会自爆而亡。



胜利后获得重要道具"カンダタのマント"和"黄金のブーメラン"

进入方法：まぼろし雪の迷宫16F

特殊限制：金钱和道具无法带入，但可携带3名同伴

攻略指南

不能携带道具就意味着没有了高级装备来增加攻防，所以同伴的选择应特别谨慎。要想顺利通过此迷宫，需要一定运气成分，后期楼层的陷阱常会引发连锁反应，如果有必要可以采取地毯式搜索前进。最佳的同伴组合为：非乘骑系+可使用范围回复魔法+飞行系，所有的同伴等级在20级以上。前15层的敌人强度不大，可以利用这段时间使用未鉴定的药草和卷物，所有使用过的物品都会在之后的楼层被自动鉴定，这样可以避免后期出现更大的差错。法杖则需根据效果仔细记忆与其对应的名称，大家只需要保留附加"加速"、"睡眠"、"混乱"、"麻痹"等状态和回复HP的法杖即可。从20层开始敌人的伤害会明显提升，多利用和非乘骑系同伴合体进行战斗才能避免无谓的消耗。迷宫的35～45层是对玩家的最大考验，鸟系敌人会不断地召唤同伴，如果不能快速消灭，建议尽快切换楼层以防不测。

BOSS：ジャイアントホーン、おおめだま×4

旁边的杂兵会有一定几率发动"混乱"特技，为了避免出现意外，建议战斗开始后优先将其消灭。BOSS的攻击力非常低，在高攻同伴的配合下很快就可消灭。



Check Point

迷宫中的"秘密の通路"有极大的几率通往"追加迷宫"，里面会出现大量的メタルスライム。虽可快速提升等级，但随机出现的"宝箱怪"一旦和其交手几乎没有任何胜算，所以在后期的楼层最好不要前往，否则很有可能功亏一篑。同时也需注意楼层中前往"秘密の通路"的楼梯，如果只发现一个楼梯口，周围并无其他物品，那楼梯的周围必然布满大型地雷，触发后会造成极大伤害甚至死亡。

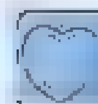
胜利后获得重要道具"カンダタのパンツ"和"黄金のお守り"



获得上述三个迷宫中的“三圣宝”之后，返回村长の家与村长对话，发生情节后获得重要道具“大宫殿のカギ”，这样就可打开“盗贼王の迷宫”中某些楼层被封闭的楼梯，前往更深处的迷宫。

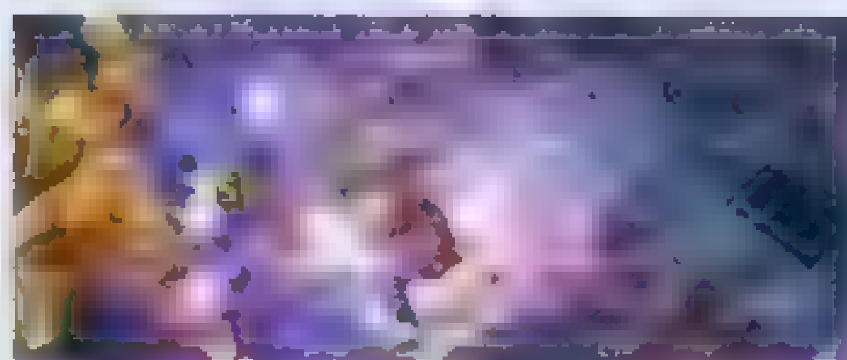
[illegible]の斗技场（11F）

进入方法：盗贼王の迷宫5F（必须拥有水面通过能力）



攻略指南

建议进入前保证所有同伴的平均等级在25左右，并准备几个“圣域の巻物”。迷宫的每一层都必然遭遇“モンスターハウス”，如果楼层的起始点没有被敌人所包围，那么最有效的战斗方法为退至狭窄通道内，使用“黄金のブーメラン”攻击一直线上的敌人。如果不幸被敌人包围就需要依靠同伴的攻击辅助，再配合“圣域の巻物”进行战斗。9F的敌人会使用“麻痹”魔法，之前最好携带防止该状态的饰品，否则很有可能会被敌人围殴至死，最后的10F也需十分地小心，敌人不但攻击力高而且还会使用一直线伤害50以上的特技，进入前务必确保等级在35以上。



BOSS：エスターク

完全无难度的BOSS，只要拥有一个“圣域の巻物”就能无伤解决掉它。

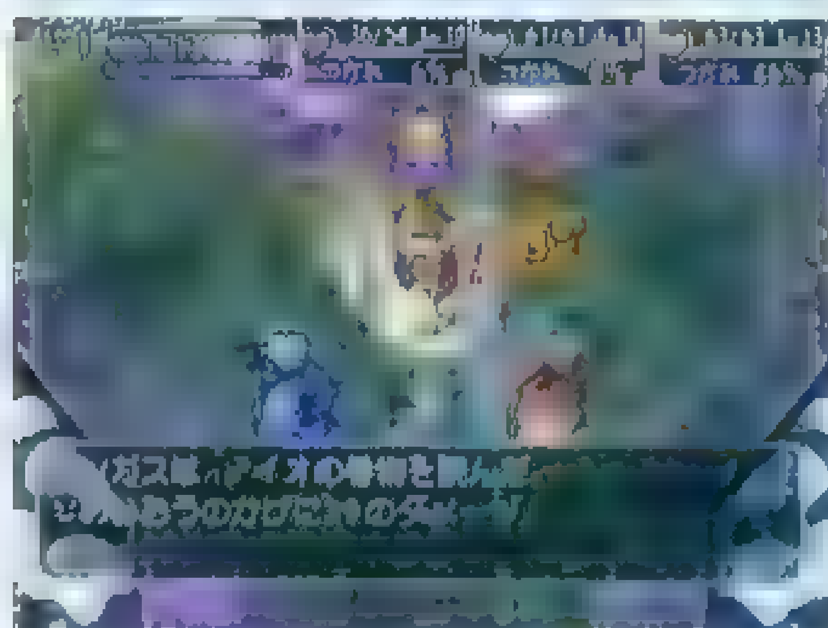
Check Point 8～10F出现的怪物普遍都拥有很高的成长上限，如果想获得强力同伴千万不可错过。

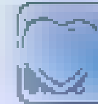
胜利后获得“エスタークの魔石”和“黄金のパン”

[illegible]

进入方法：盗贼王の迷宫18F（必须拥有破坏石柱的能力，楼梯附近全为落とし穴，建议与飞行系同伴合体）

特殊限制：金钱、道具、同伴全不可带入





攻略指南

迷宫中没有地图显示，所以需要仔细记忆走过的道路。由于视角的关系，很多物品在地图上并不十分的明显，尤其是在拐角处的楼梯，如果不仔细寻找很难及时地发现。尽量在10F以前得到“モリーの壶”，然后捕捉非乘骑系怪物与自己合体，才能使接下来的战斗比较轻松。8～15F难度最大，如果在水面地形上遭遇拥有“水面通过”能力的敌人，很可能会遭到全灭的命运。总的来说，迷宫所需要的运气成分很大，如果早期获得高级的武器和盾牌，就可很顺利的直达最底处。

BOSS：めいおうのかげ、くさった死体×4

由于BOSS处于“隐形”状态，如果有必要可以使用“イオの巻物”来判断它的位置，建议站在原地等待BOSS的主动攻击。其HP很低，只要准备有充分的回复道具就可取得胜利。

Check Point 迷宫中切忌使用“冲刺”前进。所有的“秘密の通路”楼梯旁都存在大量陷阱，注意区分楼梯的类型，才能避免遭受巨大伤害。

胜利后获得“シドーの魔石”和“黄金の矢”



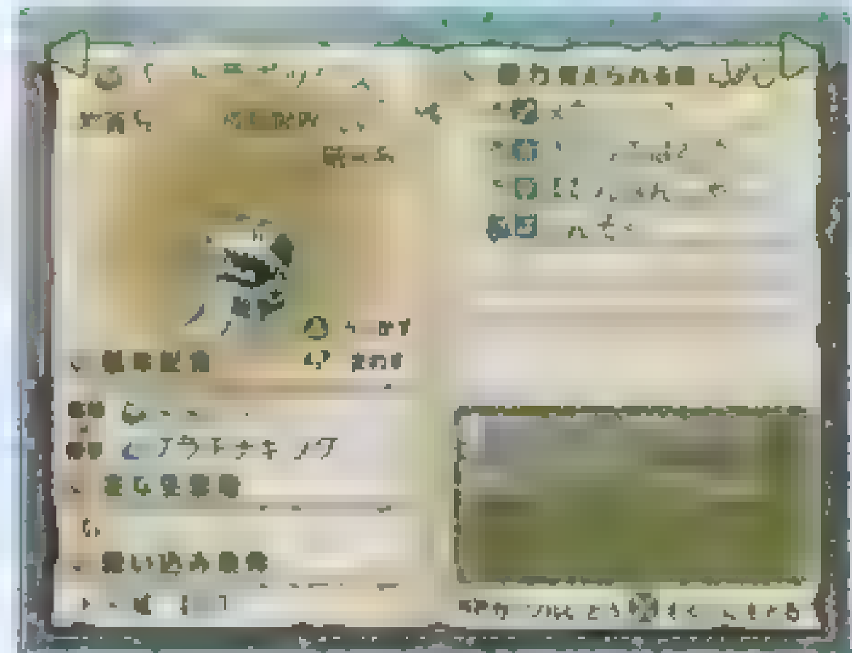
盗贼王の大宫殿（100F）

进入方法：盗贼王の迷宫15F（必须拥有飞行能力）

特殊限制：金钱、道具、同伴全不可带入

攻略指南

迷宫中推荐使用枪系武器，这样可以弥补前期攻击力不足的弱点。获得“モリーの壶”后优先捕捉非乘骑系怪物与自己合体，25层以下的スライムエンペラー拥有范围回复魔法千万不可错过。可以毫不夸张地说，如果能顺利通过迷宫的前20层，那么接下来的战斗就会越来越轻松。每层敌人的刷新速度很快，如果没有较好的装备，并不建议在同一楼层逗留太长的时间。



BOSS：カンダタ　カンダタ子分×8

虽然敌人的数量多，但是以目前的实力可以轻松迎战，确保足够的回复道具即可。

旁边的杂兵防御力很高，且有一定的几率复活死亡的同伴，建议使用“圣域の巻物”后，集中攻击BOSS。

胜利后获得“インヘーラーの魔石”和“ロトの剑”



前往村长の家与村长对话就会迎来二周目的结局。之后再读取通关记录，标题画面会再次发生变化，开始后会得到“盗贼王のあかし”，调查雕刻家后方的水井就可开启“MOVIE鉴赏模式”。接下来迎接大家的就是最后的四个终极迷宫了。

もっとまどわしの森（11F）

进入方法：

(1) 调查“牧舍”右上方出口附近的书架获得情报，然后前往“武器屋”调查右侧的盔甲得到“赤い日记のカギ”

(2) 调查村长の家村长后方最深处的书架获得情报，然后前往“道具屋”从后方的门出去，调查花盆得到“黄色い日记のカギ”

(3) 调查“锻冶屋”左侧餐桌附近的书架获得情报，然后前往“魔法屋”店主左侧的小木箱得到“青い日记のカギ”

(4) 调查“道具屋”店主后方的书架获得情报，返回“魔法屋”从后门进入（需要转换视角）

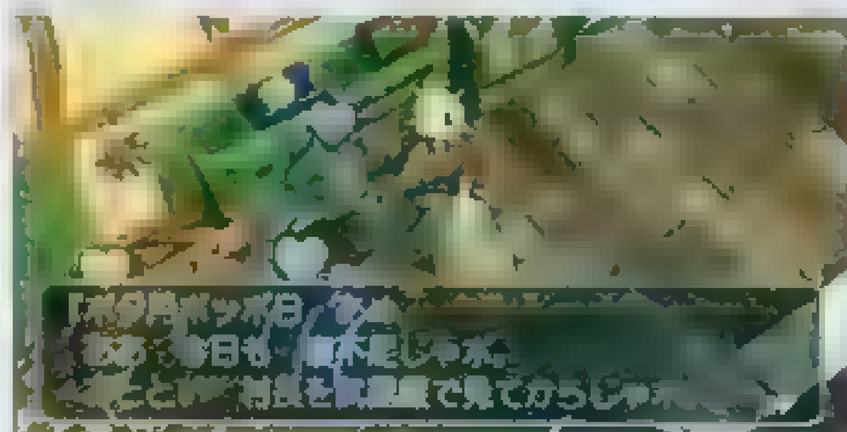
(5) 进门后调查左侧的书架会得到一张纸条，最后前往“武器屋”从右侧的门出去，调查左数第二排农作物获得“ネコのこころ”

(6) 返回村长の家B1层与其中的白猫对话后，前往まどわしの森最下层



攻略指南

迷宫的每一层都是BOSS战，因为很难提升等级，所以必须带上强力同伴和足够的回复物品。3F的地图有非常多的陷阱，如果有必要可以和飞行系同伴合体，以避免不必要的失误。6F的BOSS难度最高，三个BOSS的攻击必然出现3连击，建议玩家后退至同伴身后，专心回复同伴的HP即可。10F的敌人会使用“传送魔法”，建议进入前和同伴合体，否则被孤立后完全没有任何的胜算。



胜利后获得“？？？のこころ”和“黄金の盾”

BOSS：メガゴーレム、マドハンド×8

Check Point 迷宫中所有的“秘密の通路”都存在一定的障碍，请确保至少拥有火焰、冰结，破坏的能力才能顺利打开通路。

胜利后获得“オルテカの魔石”、“黄金の杖”和“ロトの盾”

最后出现的三大宝物库，除龙骨の宝物库可以携带同伴进入之外，其他两个迷宫都禁止携带所有的物品，因此迷宫也没有了最佳的攻略方法，除了借鉴之前迷宫的相关心得之外，更多的则需要运气的极大辅助。能否顺利的通过最后的999F是对所有玩家耐心的最大考验。

梦幻の宝物库（51F）

进入方法：いにしえの斗技场3F（必须拥有火焰、冰结、飞行技能）

BOSS：デスニャーゴ、ブラズニャン×6

所有阶层都会出现“モンスターハウス”和商店，卖出多余的物品可以在更深的楼层购买到强力装备。

胜利后获得“デスピサロの魔石”和“黄金のつるはし”

[illegible]

进入方法：しゃくねつの大洞くつ18F（站在石柱外向锁孔投掷ようがん石即可）

魔导の宝物库（999F）

进入方法：まぼろしの大雪道18F（必须拥有水面通过，破坏能力）

BOSS：ミルドラース、ホークマン×5

胜利后获得“ミルドラースの魔石”和“黄金の壶”



文 卢鸣辉 编 阿迪



胜利十一人十 实用技术 Vol.1



世界足球 胜利十一人 10　Konami　SPG
PS2　World Soccer Winning Eleven 10　2006年4月27日
对应PS2多人对战连接器

大家好，很久没有和大家见面了，我是之前《WE9》实用技术的客座主持卢鸣辉。今年的世界足坛将举办2006年德国世界杯，这是全世界足球的一大盛事。而Konami也在“WE十周年”之际推出了这款《WE10》。本次新作总结起来，只能用一个字“爽”来形容。比起《WE9》真是有天渊之别啊！本次的“胜利十一人十实用技术 Vol 1”将先从几个大方面来向各位球迷玩家分析《WE10》，让大家对本作有一个大概的了解。顺便再向大家推荐部分热门国家队的一些战术打法，以供参考。

Shoot 射门

在射门方面，《WE10》的头球比《WE9》弱了很多，这主要体现在发力的方面。而远射的感觉还可以，单刀球则变得十分地轻松。但是，很多时候在对方后卫的力压之下，背向球门的直接射门或者第一时间撞射等等高难度的射门，往往会难以命中球门。根据这种情况，笔者做了详细的研究，初步得出以下结论：

大禁区外： 射门力量的作用>射门精度>射门技术。

禁区内：（被对方后卫干扰时）射门技术的作用>身体对抗性>射门精度>射门力量。

其他高难度射门： 射门技术的作用>射门精度>弧度>射门力量。

从以上3点的对比，我们可以看出射门技术在《WE10》射门环节中的重要性。



Goalkeeper 守门员

先谈谈系列历来均受到广泛关注的守门员吧，因为它是作为一个区别于场上球员的独立AI去制作的。《WE10》的守门员被削弱了，接球十分容易脱手，这经常导致很多角度一般的球会“无缘无故”地进了。无责任猜测一下，《WE10》的守门员有打假球的嫌疑……



Attack & Defence 进攻与防守

在《WE10》的进攻方面，3前锋变得十分好用，相互之间的跑位很容易就能把对方的后防线拉开。L1+△的过顶挑传其弧度变大、速度变慢，大家可以尝试预先判断落点后，用R1+R2的强制移动在空中先把球拿下来。《WE10》的直塞相对来说穿透力变强了，这对于擅长中路打法的玩家真是一个天大的喜讯。

此外，二过一时受传者的跑位速度提高。比如，发动二过一的A球员传球后会加速向前跑位，虽然防守球员会自己去追，但是由于A球员占得先机，所以只要传出一个简单的直塞就会形成突破。所以，碰到上述情况时就预先切换用手动控制防守A的球员。但是，如何干扰进攻方负责传直塞球的B球员呢？按□键让队友上前干扰，与B球员的距离保持在大约3～5码(即2、3个身位)就OK了，千万不要过于靠近对方的球员，否则会很容易被突破。防守B的队

员要做的只是给对方的传球造成一些压力和干扰，直到正在跑位的A球员判断形势不利后停下来或者陷入了本方的越位陷阱。

《WE10》对于单人防守的操作要求是"《WE》系列"历代中最高的一作。在系列前作中 即使被对手晃过了 AI也会协助你选择一些战术犯规来阻挡对手继续突破。到了本作 防守方的转身普遍偏慢， 旦被进攻方突破后很难再追上，如果不顾 切铲球的话会很容易"见红"。很多朋友问笔者："我的单人防守到位了 但还是被他撞过去了 这该怎办？"这的确是《WE10》到目前为止最令人头疼和恶心的现象。我们能做的只能是尽量减少与对手的明星球员单对单的情况。防守时做到后防线和中场球员的尽快收缩，减少对方活动的空间 后防线不能一直往后退或者只呆在后面 在本作中这样的防守是很被动的。最后需要注意的就是减少无谓的失误，不要吝啬用大脚解围 利用优秀的强制移动操作去争下这个活球。

无责任突破

National Team 国家队点评

快到世界杯了 32支国家队都毫无保留地全副武装上阵，汇聚全世界的精英球员再加上"更好看的数值"（效仿此前的"《亚洲冠军杯》系列" 凡达到75或以上就有颜色） 给人一种更充实的感觉。以下就为大家简单地点评一下《WE10》的3支热门国家队，同时也是今夏德国世界杯的热门——法国、巴西、英格兰。

▲齐达内毫无疑问是一个时代的象征。

FRANCE 法国——齐祖谢幕之作

点评 [illegible]

进攻 ★★★★★

中场发起的进攻多数以中路为主的 原因是两翼的速度不够。喜欢边路的朋友得好好利用锋线上的亨利了。

防守 ★★★★

边后卫的确是弱了点 利用马克莱莱的积极补位来解决这个问题吧。题外话 你见过他的体力在3分之1以下的吗？

法国推荐阵形1

基本战术 1.中央突破；2.左路进攻；3.右路进攻；4.后备阵形。

整体战术 区域挤压(B)、越位陷阱(B)

法国推荐阵形2

基本战术 1.中央突破；2.防守反击；3.前锋左右换位；4.后备阵形。

整体战术 区域挤压(B)、越位陷阱(B)

BRAZIL 巴西——王者之师卫冕

点评 [illegible]

进攻 ★★★★★

不用多说了 质优量足的人选能搭配出百花齐放的战术打法，相信选用巴西的玩家应该是最多的。

防守 ★★★

拥有两名体力好、速度快的边后卫和两名能攻善守的后腰，进攻时能平稳推上，防守时能互相补位。

巴西推荐阵形

基本战术 1 中央突破；2.右路进攻；3 越位陷阱；4.后备阵形。

整体战术 区域挤压(B)、越位陷阱(A)

ENGLAND 英格兰——防守反击冲杯

点评 [illegible]

进攻 ★★★★

有两种打法推荐：一是根据前锋球员的特点，用防守反击的打法；二是根据中场球员的特点，用全攻全守的打法。

防守 ★★★★★

无论是3后卫或者是4后卫都能给人一种安心的感觉，但是在位置编排方面要注意对号入座。

英格兰推荐阵形

基本战术 1.中央突破；2.左路进攻；3.右路进攻；4.后备阵形。

整体战术 区域挤压(B)、越位陷阱(B)

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

如果你有一个机会证明自己是格斗游戏的王者，那么你一定要拿到斗剧的冠军才行，因为那里集结着最强的格斗玩家。在日本，斗剧'06已经落下了帷幕，虽然各项比赛的结果已经尘埃落定，但是结果却令人久久回味。五月一日至七日对于国人来讲是非常难得的长假，其实在日本，人们也会利用这段时间来休假。更令人感到巧合的是，日本人也称这七天的休息时间为"黄金周"。不过对于一名格斗游戏玩家来讲，他们正好可以利用这难得的假期来参与到这次斗剧'06中来。 文 BZ2



更多的街机游戏 请进入 www levelup cn街机专区

革命尚未成功 同志仍需努力



本次斗剧'06分为三个比赛日。5月3日是《北斗神拳》、《VR战士4 最终调整版》、《铁拳5 黑暗复苏》；5月4日是《格斗之王XI》、《侍魂 天下一剑客传》、《街霸3.3》；5月5日是《NEOGEO斗技场》、《月姬格斗》、《罪恶装备XX SLASH》。其实从赛制的安排来看，大赛的组织者刻意将同类型的比赛放到了一起，这样不仅很好地照顾到了喜爱不同类型的游戏玩家，不同游戏间的穿插也可以有效调节会场的气氛。

游戏机实用技术本次成功申请并主办了斗剧'06中国预选赛，坚持贯彻了"走出去，引进来"的精神。

Day 1 日本铁拳复仇 韩国首轮覆灭

首日的比赛最先进行的是《北斗神拳》这个游戏。作为SEGA开发的硬派2D格斗游戏，本作不仅拥有类似于《罪恶装备》的爽快感，"死兆星"一击必杀系统的加入还让游戏拥有了鲜明的特点。在八强中，"托奇"这个超S级角色占到了3个名额，而赛前普遍认为较弱的大壮型角色"红桃"也占据了宝贵的2个名额。不过在最后的准决赛和决赛中，使用"托奇"的红猪笑到了最后，他也成为了斗剧'06第一个夺冠的选手。《铁拳5 暗黑复苏》的比赛绝对是当天的重头戏。原本被寄予厚望的韩国军团不幸在首轮就被全部淘汰出局，由韩国最强选手所组成的队伍并没能延续去年的强势。在决赛中，"埼玉POPY代表"的大将激铁在本队先锋和中坚先后失利的情况下奋起直追，将比赛拖入到了最后的大将战，不过遗憾的是他并没能创造奇迹，被使用恶魔风间仁的ショウ选手挑落马下。而"NO－Respect"队不仅获得了冠军，同时也得到了「斗剧霸者」这一特殊称号。《VR战士4最终调整版》的比赛则是该作的最后一次全国大赛，日本众多的高手都十分看重这次比赛。决赛在"VF之神"ちび太所率领的"Virtua☆Fusion"以及"帝王"灌琉豪的"やりおった"这两支队伍间展开。不过命运再一次和ちび太开了一次玩笑。由于"やりおった"队的K－2超乎想象的发挥，ちび太和冠军失之交臂。拥有"VF之神"称号的他，直到最后仍旧无法获得一届全国大赛的冠军。

Day 2 街霸精英 大热倒灶

第二日的比赛集结了格斗游戏中历史最为悠久的三个游戏，无论是《格斗之王》、《侍魂 天下一剑客传》还是《街霸》，绝对都有着为数众多的FANS。虽然我国定居日本的A－RUSH选手没能成功突围，但是来自我国台湾的选手却在《格斗之王XI》这个项目上闯进了决赛。尽管在最后的决赛中败给了对手カオル（オズワルド、クーラ、牙刀），不过凭借其亚军的成绩，来自我国台湾的许选手还是获得中国选手在斗剧这项赛事上的第一张奖状。《侍魂 天下一剑客传》由于采用了2on2的赛制，比赛的不确定性大大增加。决赛在"高砂"和"明镜止水"这两支队伍中展开，并打到了最终的大将战。"高砂"大将ユウ的刘云飞虽然斩落了"明镜止水"ドロ的不知火幻庵，但却败在了"明镜止水"大将ミシマ的女仆伊吕波手上，将冠军拱手送出。而作为2D格斗的巅峰之作，《街霸3.3》的比赛一直都是斗剧中备受关注的项目。上届冠军ヌキ与K.O组成的队伍绝对称得上是本届比赛的最大热门，而进入四强的其他三个队伍也绝非等闲之辈，DDにっと（明）、MOV（春丽）、スペルマスターJ（肯）三个好手组成的マスターズ就是他们的强硬对手。也许是压力太大，夺冠热门队伍总是背负着太多的期望，ヌキ和K.O的队伍被在决赛阶段爆发的MOV悉数斩落马下。不仅如此，在最后的决赛中MOV仍旧继续了自己的强势发挥，从而成为了マスターズ一举夺冠的最大功臣。

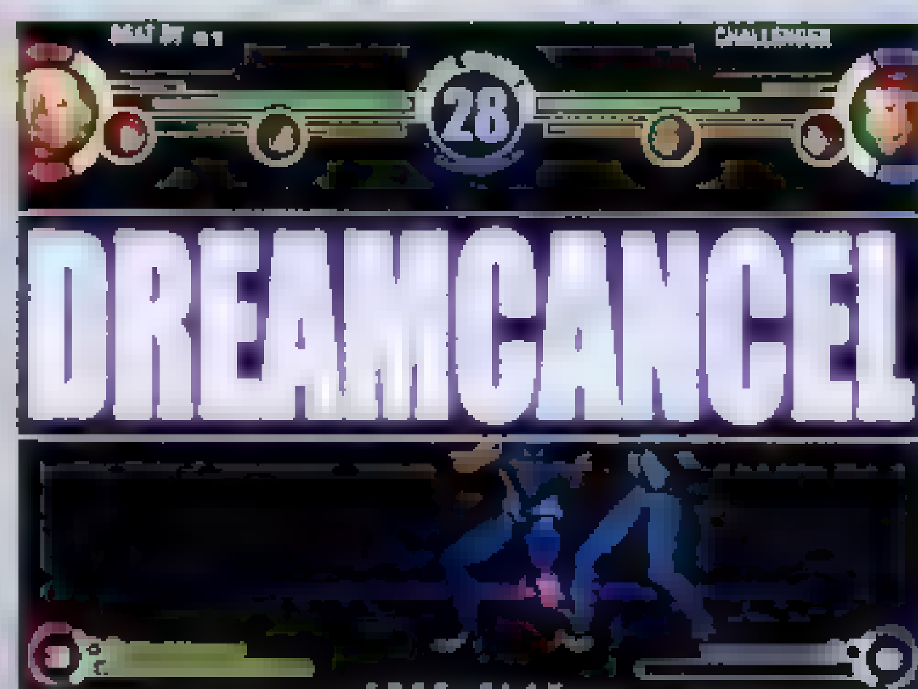
Day 3 国产格斗 路漫漫其修远兮

最后一天的项目都是近两年来的新兴格斗游戏的代表，其中我国代表队"萝丽王子爱去西"参与的《罪恶装备XX SLASH》项目也让中国的格斗玩家非常期待这一天的比赛。《NEOGEO大乱斗》项目中基本上都是强势角色的对决。由于赛制是个人赛，所以决赛阶段的比赛异常残酷。虽然游戏中的Mr.Big被认为是S级的角色，但是玩家们在游戏后期却发现韩国跆拳道的金家藩的实力其实更胜一筹。取得优胜的KEE－ROC@SMK使用的便是金家藩和双叶萤的强力组合。《月姬格斗》的冠军是比赛前的夺冠热门队"TALES OF THE ILS"，队伍中的ILS之前便以绝对优势夺得过《月姬格斗》全国大赛的冠军，此次斗剧封王则再次证明了其超群的实力。由于《罪恶装备XX SLASH》项目采用的是3on3的赛制，这样也使得比赛并没有出现单淘汰赛制下的黑马奔腾的情况。代表中国出战的"萝丽王子爱去西"与日本选手之间的水平差距比较明显，无缘晋级第二轮的比赛。曾经来华交流的日本KY强手BUPPA带领自己的队伍闯入了四强，但是却没能笑到最后。"ゆきのせてす"队则先后战胜BUPPA的队伍以及"テロだ－！！"队取得了《罪恶装备XX SLASH》项目的冠军。

总评 经历了三天的激斗，斗剧'06的比赛已经落下帷幕，但是游戏还在继续。无论是从推出到现在已经历6年时间的《街霸3.3》，还是刚刚推出一年的《北斗神拳》，对于[illegible]都有着无[illegible]的[illegible]间。所谓追求最强之武道的路是永无止境的，[illegible]需[illegible]保持一[illegible]不[illegible]的心态，我们广大格斗玩家的修炼才刚刚开始。



当大家看到这篇文章的时候，斗剧'06应该已经结束了。虽然这次中国没有申请斗剧'06的《KOF XI》项目，但是定居日本的我国选手A-RUSH不负众望打入决赛圈，经历苦战后虽败犹荣，特此向他表示敬意。现在进入本次的正题，本次为大家带来《KOF XI》全接触的最后一辑——战术篇，选取了目前几种最有代表性的打法进行分析。这些打法也只是冰山一角，由于新系统的引入，相信《KOF XI》还有更多的东西有待我们去发掘。本文权作抛砖引玉之用，群众的智慧是无穷的，我们期待广大玩家踊跃投稿来发表你的意见。



《KOF XI》全接触 Vol.3隐藏人物 战术篇

文 KYO(T)

KOF战术 1 先晕后死型



这是目前最流行的打法，窍门在于利用《KOF XI》的快速交换系统。在己方有两个技能点的情况下，很多角色可以通过两次换人直接将对手打晕，但前提是对手没有2个技能点来使用救援交换。打晕之后再追加一套连招，一般情况下一个角色就被KO了。不过，如果过分依赖这种打法，一心想打晕对手而在平时舍不得使用技能点的话，往往会得不偿失。

典型角色 神武、DUCK、MALIN、天童凯等。

KOF战术 2 稳中求胜型



与先晕后死型相反，稳中求胜型几乎不用快速交换，所以这种打法选择的人物大多为投技角色。由于指令投的攻击力修正小，且命中时对方不能救援交换的特性，再加上技能点一般都用在救援交换上，其他打法很难对其占到便宜。但由于其打法本身的局限性，大幅落后的情况下除了指令投队长超杀之外几乎没有任何其他翻盘的手段。

典型角色 CLARK、狮鹫假面等。

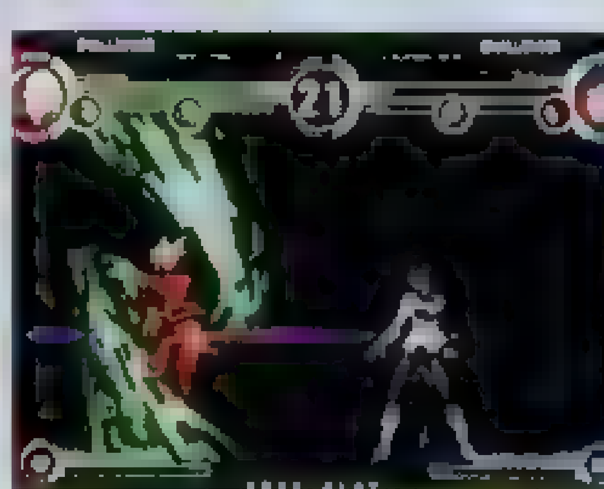
KOF战术 3 华丽摸奖型



该类型没有固定的套路，一般选用裸杀威力大、判定强的角色，在战斗中积累能量，找到机会就直接用超杀/队长超杀给予对手重创。不过打多了的话容易被对手看穿，一旦对手时刻小心提防的话，裸杀的成功率就会大幅下降。

典型角色 ATHENA(队长) MALIN(队长) GATO等。

KOF战术 4 理想谋略型



该类型往往选用有实用换人连技+单人连续技威力很大的角色。先以消耗战或牵制战为主，打掉对手一定体力之后抓住机会一次快速交换直接将对手KO。虽然是很实惠的打法，但由于过于理想化，所以一旦发生出乎自己战略以外的情况，往往就无法控制局面。

典型角色 拥有实用换人连技的众多角色

KOF战术 5 孤注一掷型

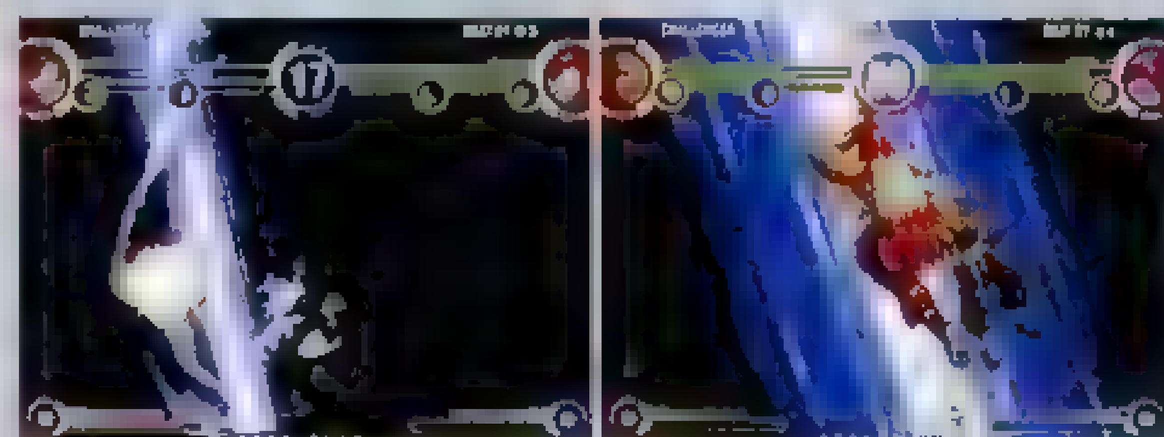


该类型是以某些角色为核心的打法，用其他两个角色积累能量的同时尽量消耗对方的技能点。当对方无法进行救援交换的时候，通过普通交换或快速交换让核心角色上场，一击定胜负。这种打法回报很高，缺点是局限性太大。

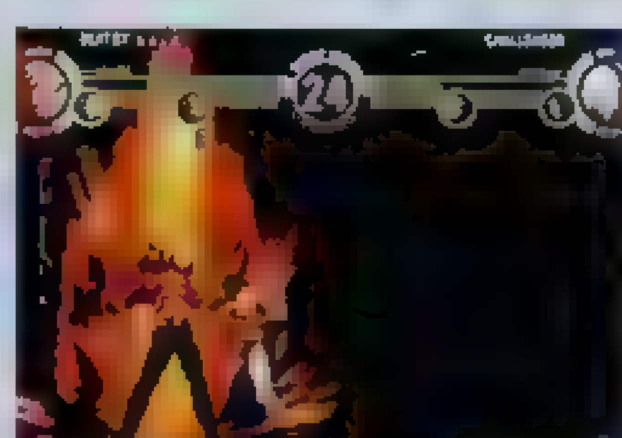
典型角色 堕珑(队长)

KOF战术 6 综合实惠型

这种类型当然就是包含以上各种打法，随机应变，这才是王道！



KOF战术 7 恃强凌弱型



最后介绍一下恃强凌弱型，可以说是对综合实惠型的补充。就目前而言，《KOF XI》中的最强角色为GATO、KULA、OSWALD。而将这3个角色放在一起的话，除了稳中求胜外几乎可以实现上文中的所有打法(孤注一掷型的话，GATO的队长超杀的威力勉强能和堕珑一拼)，也可以说是本作的最强组合。虽说其他角色也不是没得打，但本作毕竟总有不平衡的地方。

系列总结

《KOF XI》全接触系列介绍就到此为止了，但游戏是不会就此结束的。《KOF XI》在国内的普及度已经超过了系列前作《KOF NW》，有越来越多的人在[illegible]试了新作[illegible]后[illegible]有[illegible]更多[illegible]中来[illegible]游戏的魅力，体验新游戏的乐趣。

灵魂能力教室 街机版上手报告

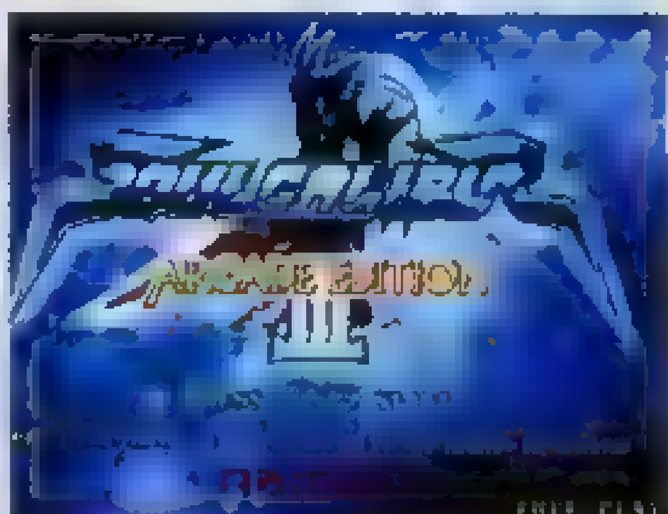
文 nfx

Namco的3D武器格斗抗鼎之作《灵魂能力3》家用机版的日版（以下简称SC3）在2005年11月23日发售后，获得了广泛好评。2006年5月，《SC3》依然是最近的热门话题。继PS2版大获成功之后，在街机领域的SC玩家的强烈要求和联名请愿下，Namco终于决定在4月3日于全世界范围稼动《SC3》街机版（以下简称《SC3》AE）

稼动日	2006年4月3日(Ver.A)4月27日(Ver B)
售价	日本版31万7900日元，海外版22万8600日元
基板	System256
厂商	Namco / Project SOUL
其他	i-mode手机网络Mobile Conquest对应(www.SC3ac.com)

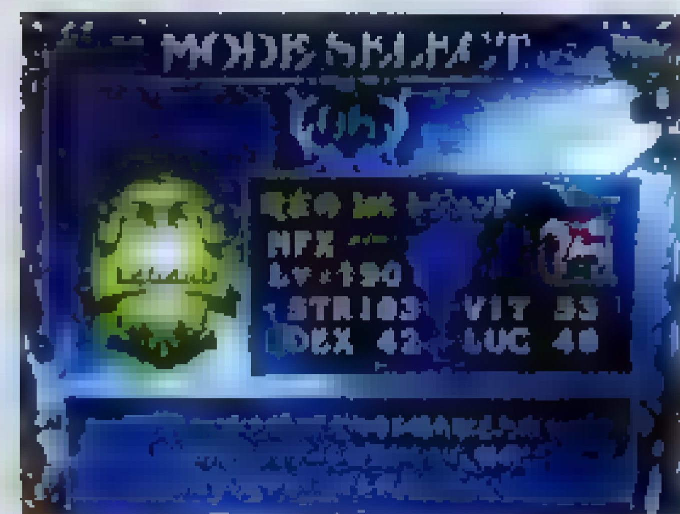


意义 街机版使灵魂能力升华



《SC3》拥有“《SC》系列”史上最多的角色出场阵容，而且每个角色这次在招数、打法和性能都有丰富的个性和张力可供玩家发掘。然而由于PS2版的《SC3》在开发、调整到发售的时间有些过于仓促（从2005年3月公布到10月25日美版发卖只用了8个月不到）注重自创人物系统，编年史模式等卖点而忽略了格斗系统的调整。BUG和角色之间的实力平衡造成一些遗憾，多多少少影响了《SC3》格斗系统的对战质量。所以这次《SC3》AE的推出可以说是为了强化和彻底改良这一点。街机版是围绕着《SC3》的格斗游戏本质“对战”和“平衡性”两点而出击的。而且，街机版《SC3》的诞生可以让更多的玩家一起来打《SC3》，并让《SC3》可以继续和其他知名格斗游戏一样拥有良性的发展前景。明年的斗剧'07，《SC3》AE也是预定入选的项目。不可否认，没有街机版的格斗游戏是不能称为真正优秀的格斗游戏的，假设Namco没有及时在PS2版之后推出开发改良后的街机版，则“《SC》系列”很有可能就会在格斗界没落，《SC3》则很有可能是“《SC》系列”在格斗玩家口中的绝响。

对比 更讲究平衡性的街机版



《SC3》AE正式发售并在各大机房稼动了半个月不到后，部分店家和SC玩家反映游戏上仍然存在一些小小的问题，尽管这些问题并不大，也不会对游戏平衡有什么太大的影响，可是Namco仍然马上推出了新版本，从4月3日到4月27日仅仅半个月左右就如此快速的推出改良版在街机游戏历史上也实属少见。《SC3》AE最新版本是VER.B版本，街机游戏有一点好处就是只要玩家在这个版本发现了BUG或者游戏平衡方面等其他的不合理之处，官方就会马上推出改良后的新版本并提供给机房老板更换ROM，直到游戏的平衡性达到真正让对战的玩家满意。VER B针对这些再次进行调整和修改，并再次修改了全部角色的性能。可谓在对《SC3》AE的格斗平衡性的追求上不遗余力。

系统变更点 《SC3》AE VS PS2版《SC3》日版

以下均为《SC3》AE的最新版Ver.B与PS2的日版《SC3》的对比为基准

1 整体攻防节奏速度下降

感觉最明显的地方就是操作手感，以及配招的连贯性和PS2版几乎完全不同，即便是一直用摇杆来打《SC3》的PS2玩家第一次接触《SC3》AE也会有这种感觉。

2 移动速度和回避性能提升

街机版8 WAY RUN的移动速度和回避性能均得到大幅度的提升。在PS2版《SC3》中很多原来无法移掉的技变得很容易移掉。AE系统的位移距离和速度明显增大。在PS2版中，位移需要9F的发生时间，很多直线技在近身时是来不及闪避的，最典型的代表是阿斯塔罗斯的近身→→K，在AE版里要相当小心！这些技随时都有被闪躲的可能！

3 招式输入要求更严格

PS2版存在一些看似很难的技巧，实际却都有简化输入的办法，如艾薇的5连鞭“狂乱的火灵王”（素灵交代气中B→B←B→B←B）、雪华的“海神”3连击（B+K、→↙B、←←B+K）、柯里克的3连投“达岔”（↓↘→A+G、←→A、←↙↓↘→ B）等等。而这次在《SC3》AE里，这些招式全部要按照指令来输入方可发出，绝对不可以简化！同时，一些本来可以正常输入的难度技变得更加有难度，最典型的例子如雪华的黄泉平坂（↙AAA）JF、阿斯塔罗斯的→←B+G接A+G背向RING OUT、艾薇的罪人之响（鞭状态 ↘↘→↓↘↙A+G），它们的要求比PS2版的输入更加严格。特别是艾薇的罪人，PS2里有普通和最速两种伤害，而街机版只有最速这一种选择，必须要求最速输入才可发出，否则绝对无法发出。街机版的难度之大，操作之变态令人发指。

4 技能属性大幅度更迭

修改了部分技的指令入力输入、旧技部分删除/替换、新技追加/替换、技巧发生时间F数、属性和判定、性能、伤害做了大幅度修改。最明显的就是↓A，速度明显变慢，被防后对手的不利F数减少了，之后对自己也是2择考验。下段攻击被防之后的不利F数降低，削弱了一些快速型角色近身压制配合加帧技和↓A混合的压制封型打法。

5 伤害修正降低



全角色技和COMBO伤害向下修正，删除了大量高伤害值暴血COMBO。《SC3》的总血量默认值是240。PS2版里有不少角色拥有轻松超过100的非STUN型、必成立的COMBO连续技。其中有些COMBO的输入难度非常低，十分简单。COMBO起始技的危险性低，回报又特别大。（在3D格斗界俗称：民工连）造成这一现象有两点原因：一是某一招的伤害不合理，造成可以追加这招而带来的COMBO整体高伤害；另一个是有些技在COUNTER命中后待有不可恢复的晕眩属性，打完之后对手并没有被弹开，而导致后面的其他技可以继续追加。而如今在街机版里，拥有能超过100点伤害的COMBO的角色寥寥可数，目前只有IVY（1个）、御剑（1个），洛克（1个），阿斯塔罗斯（6个）这4个人拥有超过100点伤害的COMBO。部分原来的下段技改为中段，中段技改为上段判定，部分原来带有追尾性能的技被取消了追尾性能，部分技原来被防御后没有确反现在有了确反，部分技原来没有防崩效果现在有了防崩效果，部分技原来有RO出界属性现在没有了出界属性等等……的确《SC3》AE在招数上和PS2版的《SC3》区别太大了，而全角色的实力因此又将重新洗牌。不过我们有理由相信这次的《SC3》AE是最平衡和最完美的一个版本，因为从现在发售一个月以来的全世界各地玩家的反馈情况来看，确实如此。

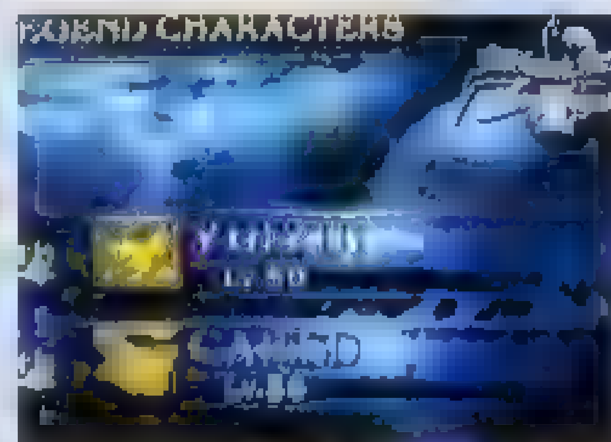
6 删除全部恶性 BUG

PS2版里被广为抨击的G↓↓、背向G↘↘、输入取消等诡异的BUG全部删除，其中也包括了臭名昭著的御剑的民工BUG连招“↑↑B或↓↓B、G↓↓回中”系列。

7 新加入的晕眩状态

新的STUN晕眩动作“蹴崩”（KICK BREAK）是《SC3》AE里一种新的STUN晕眩状态。该新状态可以恢复，但是要求有相当快的反应，否则会被第一时间强力追加的STUN COMBO打中可不是好玩的。值得一提的是这个昏眩状态是站立的，但是对方却可以使用倒地追加性质的打投技来追加STUN COMBO！这是这个新昏眩状态与其他可恢复的晕眩状态的最大不同之处。

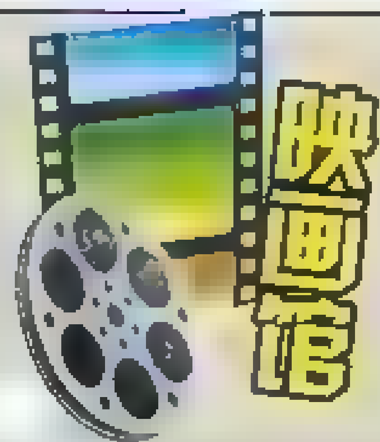
8 新角色新气象



艾咪，李龙和黄星京，在PS2版中这3名角色是“1”号里的BONUS角色，并非初始选用角色。而街机版中这3人的技巧和动作、招式得到了翻天覆地的修改，作为完全不同于PS2版的3个新人物供玩家正式选用。这3位新角色拥有极其丰富和强烈的新技和角色的特有属性，他们在《SC3》AE里获得新生，相信对于这3个角色的爱好者来说是个天大的福音。

总结 新一轮的战斗即将打响

《SC3》的街机版的画面质量和游戏流畅度强于PS2版！《SC3》AE目前已经在上海率先引进，卢工游戏机房引进了一台日本版《SC3》AE，而王阳游戏则有2台海外英文版。日前，烈火游戏娱乐也引进了1台海外版相信全国灵魂能力玩家的新一轮战斗即将开始！



为游戏玩家推荐电影佳作

小红帽与雪橇犬

栏目主持 胜负师 Email game3@ucg.com.cn

自上次映画馆有外援加入后，其点评的《寂静岭》获得了不少读者甚至是编辑部几位"寂迷"的好评，胜负师也发现映画馆不应该是"一言堂"，毕竟我个人的观影面有一定局限性，而百家争鸣才能真正做到"为游戏玩家推荐电影佳作"的栏目宗旨。所以这次请来来自levelup.cn的方寸和本社员工雨滴为大家介绍两部相当不错的影片，一部为去年奥斯卡入围的动画长片，一部则是今春由迪士尼倾力打造的感人作品。胜负师在观看之后也觉得影片能够适应不同的影迷群体，值得向喜爱电影的玩家推荐。

小红帽 Hoodwinked

无厘头+经典童话？有搞头！



"我独自走在郊外的小路上，我把糕点带给外婆尝一尝，她家住在又远又僻静的地方 我要当心路上是否有大灰狼……"曾几何时，伴随着这首儿歌的那个家喻户晓的童话一度占据大多数人的童年，然而你可能知道小红帽，但你所知道的并非故事的全部。俗话说得好：看书不可能只看封面，如果你想知道故事的真相，就要翻开书好好读一读……当看到《Hoodwinked》(国内译为《小红帽》) 听到里面的那首《Red is Blue》，不禁要为这无厘头的改编拍案叫绝。

作为格林童话中被大家所熟知的《小红帽》 情节是怎样的就不用再赘述了，本片描写的就是在这个经典童话的结尾，发生着另外许多不为人知的故事：祖母小



屋内发生了动乱案件后 灰熊警长和鹳探员奉命前去调查，涉案的全部人员都被警方指控有犯罪行为 他们包括会空手道、一心向往外面世界的小红帽 擅长并热衷于极限运动的外婆帕奇特，讽刺并散发着黑色幽默气味的记者大灰狼以及他那快嘴的摄影师松鼠特维奇 还有善良而略带傻气的森林巨人科克。他们被分别指控非法入侵、破坏社会安定、非法偷吃、奔跑和说话过快、无执照使用斧子的罪名，此外，这一案件还很有可能与一个神秘的"糖果大盗"有关，他到处偷盗各个糖果商店的配方。若非性情温和的私家侦探青蛙尼奇出色的调查和推理，恐怕以上这些无辜的人都要被送进监牢。

自上世纪90年代后，这种"大话经典"的题材已经越来越常见，当中不乏精华和糟粕，所幸本片的改编还是比较成功的。上世纪70年代初出生的美国电影新锐——柯瑞 爱德华与托德 爱德华用出乎意料的独特创意，将《小红帽》的故事进行了全新演绎。尽管动画制作成本相对低廉，画面也略显单薄，不过影片整体上让人感觉很饱满，充满了各式各样的幽默元素。情节丝丝入扣，毫无拖沓。在小红帽等人独立的情节中，也能找到许多与其他人情节相关的蛛丝马迹，而且层层推进，一步步揭开谜底。另外那种典型的略带讽刺性的美式搞笑风格也令人喷饭，当大灰狼跌进地下道的水坑时抱怨的那句："为什么我不去写影评呢？"以及看到那两只乌龟大喊着"run！"而慢吞吞的移动脚步时 你是否笑趴下了呢？另外片中有许多段原创歌曲，乡村、R&B、摇滚都十分动听，也绝对可以当做一部音乐片来欣赏。

总的来说，一部成功的"大话作品"绝对是要尽可能多去调动时尚元素的，精巧的台词、轻松的音乐、无限的恶搞都是使其成功的资本，当看到外婆背后脖子上的纹身"gGg" 再联想到《极限特工》的"xXx"时便只有由衷地赞叹制作人的创意了。

"我希望你能喜欢这个故事，有一个骑脚踏车的小姑娘，我知道这是陈词滥调但依然被人提起，她永远是那么亲切可爱，但是心中也有忧伤的歌，谁能改变我的生活 带我去遥远的地方 带我走出这片天地，去看那大千世界，你知道我一直在渴望……"

★★★[点评人：方寸]

配音：柯瑞 爱德华、托德·爱德华 **主演：**詹姆斯 布鲁斯、安娜 哈瑟威、安迪·迪克 **片长：**80分钟 **发行：**温斯顿公司 **上映日期：**2005年12月25日

南极大冒险 Eight Below

忠诚与等待，一个真实的故事

南极，对于人类来说，那是一个极富挑战的地方 特别是那些敢于创新的科学家们。博士为了搜寻一块坠落在南极的陨石，与常驻南极考察站的向导杰瑞一起前往南极深处的山川去采集陨石标本……如果你以为《南极大冒险》讲述的是人类向未知世界展开挑战的故事，那你就大错特错了。它的主角不是在电影中歌颂了千万次的人类，而是他们身边一直默默无闻为之奉献的雪橇犬。

《Eight Below》是本片的英文名字，直接翻译可以理解为"零下八度" 这两个单词所表示的并不是一个温度那么简单。Eight，玛雅、迈克斯 矮子、阴影、巴克、老杰克、杜鲁门、杜威一共8只雪橇犬——在被冰雪包裹的南极世界里，雪橇犬是惟一能够帮助人类的动物，它们一直在默默地为人类工作。Below 南极可以说是地球上气温最低、生存条件最恶劣的地区，而南极的冬天则更加恐怖。在零下37 5度的冰原上生存，无论是人还是狗，都是一件艰苦的事情。

1993年1月 一位地质学博士为了寻找陨石来到了南极，在向导杰瑞以及8只雪橇犬的帮助下 他顺利地完成了任务。而与此同时 南极一场强大的暴风雪正在逼近考察站，时间的紧迫性让队员们被迫放弃了8只狗先行离开。于是，在南极严酷的暴风雪中，8只狗只能自己寻求生存之路……导演采用了两线并存的叙述方式，一条线向我们展现了玛雅如何带领着8只狗在残酷的环境下寻求生存。另一条线则讲述了杰瑞回到美国后，因为失去雪橇犬而深深自责。最终，在杰瑞的不懈努力下 他终于在离开南极的第1 7 6天回到了考察基地……

本片的导演用八只狗和两个人向我们阐述了生命的价值，虽然这只是一部改编电影，但依靠导演弗兰克 马歇尔的巧妙安排，将人与狗的感情、雪橇犬之间的情谊，以及杰瑞深深的自责混杂在一起，给我们带来了心灵上的冲击。《南极大冒险》在今年2月中旬上映时 首周便取得了1985万美元的傲人成绩，北美票房累计达7715万美元。中国上映时间较晚，但在首映三天内却也取得了1200万的票房收入。如果你打算让麻木的神经好好感动一番，这个夏天就请你去看看这个讲述雪橇犬的故事吧。

相关影片《南极物语》

《南极物语》根据真实事件改编，由银幕硬汉高仓建主演，日本导演藏原惟善耗资25亿日元，并远赴南极实地拍摄的一部电影。本片在1983年放映时造成了巨大轰动，以59亿日圆的票房收入打破当时日本电影史上所有的卖座纪录。日本文部省除了资助拍摄之外，电影上映后又大力推荐本片 视为日本儿童必读的尊重生命课程。值得一提的是《南极物语》的音乐由电子琴大师Vangelis所著 表现了南极的浩瀚气魄，其中很多段落被经常用作一些电视节目的片头曲或背景音乐。





真实的故事

1957年11月 日本派遣了11名队员组成南极第一次越冬队参加翌年在南极举行的国际观测年。任务结束后因为天气恶劣的原因 政府中止了考察，并用直升飞机将11名队员救出基地。不过飞机的燃料无法将同行的15只作为拖橇犬用的桦太犬救走，只得将狗锁在原地并留下一星期的饲料给它们。回到日本的越冬队为此受到了保育团体和民众的指责，于是队中负责照顾雪橇犬的北川发誓一定要再到南极一次，亲自掩埋15只被遗弃的狗。1959年1月14日，北川与第三次越冬队再次来到了南极的昭和基地，但他们却惊奇地发现，15只雪橇犬中竟然有8只挣脱了锁链的捆绑，在寒冷的南极活了下来，而且这些忠诚的雪橇犬一直停驻在昭和基地周围没有远去。

★★★☆[点评人：雨滴]

导演：弗兰克·马歇尔 **主演：**保罗·沃克、布鲁斯·格林伍德、杰森 比格斯 **片长：**116分钟 **发行：**博伟 **上映日期：**2006年2月17日



自由谈 PLAYER'S FORUM

胜负师：说实话　罗老师核心主义的思维方式难免让他文章中的观点受到或多或少的争议　甚至连胜负师都对无法苟同其中的部分观点　但其流畅的文笔和个性化的表达方式都是我个人所欣赏的　就连文中的小标题也暗藏玄机(均是同一位香港电影大师的代表作　自由谈也的确需要更多观点鲜明的作品。至于另一篇文章　显然出自一位"KOF FAN"之手　可能很多格斗游戏玩家与他一样对于国内《KOF》的现状颇为不满　但我们也应该相信"希望在明天！"5月底的"中日KOF对抗赛"可能会是一个不错的转机　也希望广大《KOF》爱好者能够拿出实际行动来，真正走进新时代。(投稿信箱：tt@ucg.com.cn)

帝国的毁灭

文 罗老师

"那是最美好的时代，那是最糟糕的时代；那是智慧的年头，那是愚昧的年头；那是信仰的时期，那是怀疑的时期；那是光明的季节，那是黑暗的季节；那是希望的春天，那是失望的冬天；我们全都在直奔天堂，我们全都在直奔相反的方向。"

——查尔斯·狄更斯《双城记》

非常突然

翻卷弥漫在眼前的浓密黑烟还没有消散的迹象，一道红得刺眼赤得夺目鲜艳得竟似要滴出血来的光束就已经从那如同发霉泛黑枯萎腐烂的卷心菜叶般的层层浓雾中飙射而出裂空袭来。走避不及，仓促间也不晓得该往哪边横移的南光坊天海只得咬紧牙关挺枪硬接。刚摆好架势，就听到哐当一声如瓷盘坠地般的脆响　"防御崩坏了……"　盘腿端坐在电视机前的我心头默念神情漠然如老僧入定古佛涅磐，毕竟这般景象我早已是屡见不鲜了　但见天海闷哼一声　脚步虚浮，踉跄着后退。"还好只有一头三途鸟，要是另一发接踵而至的话……"还没等我感谢完诸方神明各路仙真，硕大一根三棱锯齿玄铁棒就已经轰然划裂天海身旁的重垂厚幕，将仍处在防崩硬直中的他击倒在地。"大意了！居然还有真雷狱！"我眼睛紧盯着屏幕左上角瞬间清空的体力槽，两只手却没有丝毫停歇，按暂停进菜单选道具……"秘药(小)没了？秘药(中)也凑合着用了　反正在'超鬼难'难度这两样东西没多大区别！"子曾经曰过"小心驶得万年船"，在退出菜单前我特意按□键查看了下装备　黄泉归来钟赫然在列，一粒定心丸已然落肚。"虽然天海现在的心力值还不到1280　不过有这作弊装备在，也没什么好担心的……"

没想到刚返回战斗界面，可怜那天台宗大僧正还没来得及爬起身来，第二道幻魔生体激光就从他脊背上划过，滋然作响，犹如生煎牛排火爆鸭肠。我在触目惊心之余暗自庆幸先前那瓶秘药服用得及时　正想学燕垒生笔下的楚休红挤出些得意的狞笑，却惊觉天海今次的惨叫似乎不大对劲，不是往常受创破防时的低喘闷哼　而是体力归零时的凄厉悲嚎。当即心说天海现存的体力值怎么瞧也不止250，怎可能一击毙命？随即抬眼去看体力槽　奇乎怪哉，那条黄杠怎地丝毫未减？难道遇到了系统故障？惨叫声余音仍萦却又滴血不减，这桩糊涂案究竟该怎么判如何断？顿时打了个冷颤，忖道："好不容易打到这八十九层，龙神护符　幸魂近在咫尺，本打算拿到以后立即返回破魔阵，待罗伯特　佛罗伊斯取得龙神护符　荒魂后将四枚护符佩戴整齐以金刚之身龙象之力一鼓作气踏破魔空百层完成全图鉴，怎料却遇到这等怪事……哎呀呀　难道这三小时的努力就要化作那一江春水向东流了吗？"

念及此处顿感太过悲观了　便宽慰自己说："你娃慌个锤子？就算系统误判慈眼大师圆寂了，咱不还有黄泉归来钟吗？待从头，收拾旧河山　朝天阙！"可惜"愿望总是美好的，现实总是残酷的"，但见那瘦削的身躯仆倒于地静寂无声　怀中的黄泉归来钟也丝毫没有发动的迹象。眼瞅着那电视屏幕逐渐转亮泛白　画面正中缓缓地渗出个鲜红的"终"字，背景音乐也很默契地在一段凝重晦涩的曲调之后嘎然而止。我那明媚而纤细的心灵顿时像纯洁的雏菊般以四十五度角从长满云朵的天空悠然飘落，带着清亮的笑容和深黑的瞳仁以及看不见的忧伤划过爱与痛的边缘，泪流满面地消失在时间那温暖湿润的洪流中。直至"是否接关"的选项出现，十五年后的武藏国川越喜多院日光山住持陡然旋身而起抖枪再战的"最终幻想"亦未能如愿，我惟有神情黯然地对着屏幕喃喃自语："秀满　请你自由地……"

大事件

其实在开始《新　鬼武者》超鬼难难度全图鉴100%收集之前我就知道这款游戏有如一袭华美的袍子，里面爬满了虱子……啊　抱歉　是臭虫(BUG)　虽然其中绝大多数是良性的。第六话"复仇之子"在佐和山城天守阁三阶大广间外，阿初用爆弹炸掉幻魔壁　进门　剧情动画出现，按暂停键跳过，之后就剩结城秀康一人在那儿傻站着　人妻阿初和柳生大奸狗全然不见踪影，我心说这跳剧情动画咱都忍了　谁让这碟仓里转的是"合法刻录的备份盘"呢，可这回您还真是"善解人意"啊，连BOSS战都一并咔嚓了　未免太过离谱了吧？还有第七话"血烟醍醐寺"最后那BOSS三连战(岛左近+幻魔武将金刚×4+丰臣秀吉)　通常情况这裂界武帝被砍掉一半体力后就会释放瘴气，补满体力顺带解除苍鬼的无敌状态，可要是他体力减到一半时正在牵引电索操控雷球，那么就会因为正处在出招硬直中无法半途停止(我说这是什么鬼设定？《鬼武者2》的四脚蜘蛛男第三战身体分离时还有无敌时间呢，这《新　鬼武者》怎么越作越回去了？)　这时候结城少将手中的武器稍微像样点就能直接把他砍到爆……我也不知道这该算制作组测试不周遗留下来的BUG还是为挑战超鬼难难度的核心玩家预留的便捷秘技。

除此之外，还有对幻魔界"最弱"斗士加鲁刚多的两刀一脚欢乐无限连(居然五名角色全部适用XD)和"闷骚医师"路易斯　佛罗伊斯那无视时间场合的"无征兆猝发性嗜睡症"　我那超鬼难难度零购买零强化零返回零接关的自虐玩法就是依靠这些"臭虫"顺利通关的。要是清算得彻底些　其实治部少辅的遇雷则止也算是个BUG(蜈蚣臭虫一家亲？)，只可惜这"雷"得是暗属性三段鬼战术的万钧雷霆，未经强化的武器是用不出来的　而强化过的武器……允许强化的话我早就用LV MAX的天羽々斩先放全场追尾光球再"鬼武者变身"直接把丫劈死了　还需要借助BUG吗？对此类BUG我也只能摇头哀叹"鸡肋鸡肋"了。

有些情况则介于BUG与秘技之间，难以辨别　然而起码有一点是可以确定的　那就是制作者考虑不周设计有误才会出现这种尴尬场面的。比如用阿初打第十一话"邪念之城"城下町那只幻魔甲虫，往门口那儿一站拿半截牙签和一束橡皮筋儿别着□键您就尽可怡然自得地喝饮料翻攻略煲电话粥了……不就是回地牢拿把钥匙吗？有必要硬塞个毫无威胁的BOSS进来拖时间吗？前作的玛塞拉斯、四脚肌肉男、幻魔界最强剑士、冰火两重……冰雷两头犬，哪个不是越战越勇越打越猛，何曾有过这种滥竽充数的货色？就算你要废物利用　最起码也得编段剧



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



情把那破坏平衡性的“最终兵器彼女”支开呀！“最烦你们这些卖灌水猪肉的了 一点技术含量都没有！”罗老师如是说。

而用平胸小萝莉打独眼大奸狗，一照面先来记“鬼战术 一闪” 奸狗怪叫倒地，马尾萝莉绕其身后随手削几刀 接“升龙剑” 浮空，待其落地，再兜后 再接“升龙剑”……于是我就很郁闷了，连《真 三国无双4》里敌方大众脸那么渣(请解说员此处拖长音)的AI都懂得被挑飞两次后要空中受身呢，你Capcom好歹也是业界前辈游坛巨擘，怎么连这点都没考虑到？“信长三部曲” 哪一作没有挑空技？就连你小野义德以前制作的《混沌军势》和《罗马之影》，不也有吗？啥时候搞出过这么荒唐滑稽的无限连？盘点到此处笔者忽然想起第四话“阿初之泪”在幻魔树下和第八话“鬼武者觉醒”的琉璃堂内进行人妻调教时也有砍两刀踹一脚的无限连可用，皆因此连招若有失误在超鬼难难度下“Big Blue”就很容易被秒杀，所以先前竟然忘记了。呃，单是对玩家有利的益虫就有这么多，要是再算上我所亲历的和网友汇集的害虫……此时我不禁想起了史蒂芬周在《大话西游之仙履奇缘》中的经典台词：“我好害怕啊……好多臭虫哦……”

一个字头的诞生

去年年底在寒暄时纱迦曾问我对《新 鬼武者》的看法，我记得当时的回答好像是“为最大限度榨取《鬼武者3》剩余价值而鼓捣出来的骗钱游戏。”然而随着相关情报的逐步更新 我开始觉得这款游戏很有可能是颇具诚意的创新求变之作，玩到《最终幻想XII》发售也不成问题，没想到游戏爆机还不到一星期我就开始和网友猜测这款游戏的开发费用了。

“《鬼武者》当年的开发费用据说是4亿日元，宣传费用则是7亿日元。《新 鬼武者》既沿用了《鬼武者3》的引擎，又没请大牌明星出演，按理说应该用不了多少钱吧？再说Capcom现在也没钱。”

“肯定没那么多，有一半就不错啦。你没看那些幻魔都是熟面孔吗？本能寺明智家足轻的建模，贴图改旧点，套上刀足轻的动作模组，就成刀足轻改了；撒加特，动作不变，换套建模，就成暗蜘蛛了；富狱，换套建模加招突刺和自爆，得，成真富狱了。还有那嘎恰 把铁球一扔 抄起真 富狱换下的狼牙棒，这……这就算一新敌人了？”

“还有场景和武器。比睿山几乎就是原封不动地搬过来了；琵琶湖畔的鬼屋敷，把栅栏拆了换门板，墙纸重新刷一遍，放一灯架，让苍鬼那路痴慢慢转去吧；安土城还算有诚意，里面的格局好歹改过了。武器可就懒多了 秀康的武器除了那把山河恸哭是原创的，其它的在前作中都找得到原型，连阿初她娘舅的遗物都不放过，还真是偷工减料啊……”

“更搞笑的是冰哭和屠龙居然是同一套模型，喷的漆不同而已。象○斩刀 幻魔冰剑和轰来地冥刀 居然是敌我通用的，他拿手里也不嫌寒碜？”

“其他角色也好不到哪里去。《鬼武者2》里的种子岛、三连铳、五雷神机，还有国崩 加把镭射枪，阿初的全套行头就配齐了。安国寺惠琼的月形十字枪、方天戟和那把Halberd，还有宗矩他爹的冰刃枪，不都被天海那贼秃搜刮去了吗？要不是雅克回巴黎去了 我估计他连雷闪枪都能掏出来。”

“长臂猿的武器倒是全部原创 可惜造型就两种，手甲和笼手。换种颜色，前端的锐器稍作调整就算把新装备了 不把镜头拉近根本就看不出区别来……还是马尾萝莉最好，武器又多又靓！”

“人长得挫，武器再好也没用……先说好不许打脸！”

“场景也是大量重复，第二话的场景就是第三话的一小块地皮；第五话、第六话和第十一话都是在佐和山城周围打转；第十二话和第十五话的机关谜题如出一辙；第七话的场景根本就是最终话的前面小半截。”

“《新 鬼武者》的流程虽然是历代最长的，然而单就场景数量而言 恐怕还没《鬼武者3》多。第一话就一L型街道外加N个屋顶；第十话把BOSS所在区域算进去也才六个房间；第十四话从头跑到尾还不到30秒，难怪要安排两个强制触发的鬼武侠来磨时间了。”

“别忘了烧钱最厉害的剧情动画 《新 鬼武者》的动画可谓兼具了《鬼武者2》的画面素质和《鬼武者3》的演出长度，总共才五段动画 也就真鬼武者变身那段勉强能看。”

“片头那两场装腔作势的打斗跟《鬼武者3》的迅猛凌厉比起来完全就不能行呀！甄子丹回香港拍《七剑》和《杀破狼》了 日本人就只能干瞪眼啊……”

“照这么看 很有可能《新 鬼武者》连开发带宣传所用的钱还不到《鬼武者》的一半哦。据说零售价为50美元的游戏，开发商能从中获得20美元的利润，《新 鬼武者》能卖到25万份大概就能保本了吧？”

“日本国内的销量已经是31万啦老兄。”

“……我觉得做人不能无耻到这种地步！”

众皆大笑。

两个只能活一个

单是赶工、低成本、粗制滥造，都还够不上“毁灭”这个标题，顶多算是“衰败”罢了。王莽篡汉，光武中兴；武周代唐，庐陵奉还；大家都知道Capcom这些年混得挺惨的，没钱撑场面，心说这烂桌子破板凳弯竹筷粗陶碗啥的咱就不计较了 只要饭菜还留得住这帮老食客，你早晚有翻身那天。结果端起酒杯抿一口……啊呸！以往都是高粱酒 今个儿咋就变成菠萝啤了？啥？你说这玩意儿好卖，小孩子和女人都喜欢？人老史家卖这菠萝啤不知买了多少年了 滋味比你这地道多了 我要喝这玩意儿早跑那边去了 还上你这儿干嘛？我知道你前些年炒房赔了不少，日子过得紧巴巴的，婆娘整天在耳边唠叨 慌着奔回小康，可也不能病急乱投医，一根树上吊死啊。你看人老柯开的“合金齿轮” 老少咸宜，男女通杀，哪次不是赚得盆盈钵满？前几天为了回报大胃王 还特地弄了个三盘装超值套餐出来，随餐附赠大厨菜谱 既好吃又好看。你倒好，高粱酒撤了改菠萝啤，你换菠萝啤我没意见，可这高粱酒你总得给我留点吧？还真有？快拿来我尝尝！“炒桂兰”？这名字有意思。上回你卖给我的“桂兰”可真够劲儿，让我晕了好几天，不知道这“炒桂兰”咋样。咕噜……咕噜……这不是拿食用酒精兑的凉水么？姓卡的你可太不厚道了！

看杜琪峰的《两个只能活一个》，其实就是个被误导和欺骗的过程，不过我还是被骗得很开心，因为两人都没事儿，皆大欢喜，完美地解决了鱼与熊掌的兼容问题。老杜是个聪明人，所以才会有一大堆警匪斗智的电影，才会既满足了“毒粉”(Du Fan)的观影欲望又堵住了影评人的如簧利嘴。可惜稻船敬二(Producer)和小野义德(Director)却不够聪明，因为老妖孽们其实很容易满足，甚至比15岁的小毛孩和滨崎步的崇拜者还好搞定，只要给他们足够高的难度足够强的敌人，折磨他们的神经，蹂躏他们的鞬鞘，虚耗他们的光明。用俺偶像郭公纯银的话来说就是每个重度玩家都是自虐症患者。我们都是受过高等教育的斯文人 不能享受滴蜡和皮鞭，只好挑战终极难度。然而这次的超鬼难难度实在令人失望，无须技术，甚至排斥技术，玩“返闪”就是找死 硬砍才是王道 回复道具多得用不

完，我曾见一动作游戏达人打幻魔创世神，从始至终就作了两件事，吃药，变身。看着那麻木的表情和呆滞的眼神，我就在想，得是什么样的游戏才能把一个Capcom动作游戏全能玩家折磨到如此地步？

《新·鬼武者》我依然在玩，可惜仅限超鬼难一周目，装备一概不强化，商店一律不进，中途坚决不接关，鬼武侠不是强制触发就直接绕过，就算是强制战也只打一遍，免得刷一大堆装备道具出来后面就没意思了，这样勉强能找到点当年玩《幻魔鬼武者》的感觉。有时候我都在想，以25岁的“高龄”去玩15岁推荐的游戏，是否有点勉强呢？黄秋生在前年的香港电影金像奖致答谢辞时曾说：“这是最好的时代，这是最坏的时代。”喜欢《新·鬼武者》的好孩子“直奔天堂”，不自虐便无快感的怪叔叔却正在遭遇“失望的冬天”，看来真的到了改朝换代的时候了。

走进新时代？

——观斗剧06中国预选赛后杂感

文 akehito

Prolog XI VS SLASH

转眼之间，斗剧06中国预选赛已经落下了帷幕，经过决赛的一波三折，“萝莉王子爱去西”最终获得了5月参加日本决赛的入场券。在人潮涌动的烈火决赛现场，笔者心中却有一份失落感始终挥之不去。没错，那便是UCG和DIEGAME没有申请《KOF XI》项目。好在A-RUSH已经在日本通过《KOF XI》预选，今年KOF决赛场上依然能够看到中国人的身影。只不过思前想后，心中颇有一番感慨。

Main KOF VS GG

众所周知，《KOF》在1994年推出第一作，而《KOF97》在中国树立了其“国民2D格斗游戏”的地位，其热潮至今不退；“《罪恶装备》系列”在1998年推出第一作，当时仅仅是PS作品，续作转移到街机之后口碑一路走高，到现在已经成为日本“国民2D格斗游戏”，近几年通过多方努力，终于来到中国，生根发芽。在中国的认知度和普及度，《GG》远远不及《KOF》，而且即使在《KOF97》高烧不退的情况下，《KOF》最新作《XI》被引进的数量依然达到了30台以上（具体数据可查询“拳皇盟”相关页面），而《GG》目前则只有7台。

Part 1 旧人 VS 新人

或许是现在青少年的选择越来越多，或许是网络游戏真的要比街机更吸引人，青黄不接似乎成了目前困扰各个街机游戏团体的一个问题。以上海《KOF》为例，自从2003及2004年昙花一现的陈彦之后，再没有出现过出类拔萃的新人。虽然正阳的两台《XI》每逢周末时依然人满为患，很多人不得不排队对战，但每次排队的几乎始终是同一群人，偶尔出现的陌生面孔则往往是上海其他机房过来交流。《GG》的情况也是大同小异，奋斗在第一线的不少也是年近而立的“大叔”，但要比《KOF》好一些，号称“北河川、南民中”的两位小将刚满16岁，前者是北京预选冠军队伍“喧哗”的主将，后者则在决赛当日预选中淘汰了上海第一次预选时的最大黑马湖南猫忍，假以时日必然前途无量。除了新作的推广，新人的培养也已经成为横在中国街机界的一道大难题。

Part 2 上海 VS 全国

并非笔者不把全国各地高手放在眼里，而是事实如此。街机游戏，尤其是新作，由于地理环境以及游戏气氛各方面的因素，上海取得了明显的优势。与斗剧是日本VS全世界是同一个概念。

言归正传。“斗剧05”上海正阳《KOF NW》预选的时候，据笔者手头资料，参赛选手共50名，如果不计算苏州等上海邻近城市，那么当天来上海参加比赛的外省市玩家只有来自徐州的一位。该玩家第一轮就被淘汰，属于重在参与。（“斗剧04”资料暂无，据笔者印象没有外省市玩家参加）“斗剧06”上海烈火《GGXX SLASH》预选，预赛时有南京、湖南代表队参加，决赛时还多了一支北京预赛未出线队伍造访。预赛时湖南代表队一路打进决赛，险些夺冠让在场所有人为之一惊，决赛时北京代表队不懈的努力让战局一而再、再而三地陷入扑朔迷离。

以上内容并非是要炫耀上海《KOF NW》的实力有多强，而是想说明一点：同样是斗剧预选赛，《KOF》在国内普及率比较高的情况下，外省市玩家的参与却远远少于《GG》，为什么会出现这样的情况，这是一个值得深思的问题。

Part 3 守旧 VS 追新

对于这个问题已经不想多说，但却始终无法避免。

明年就是2007年了，而中国大多KOFer却仍然对着《KOF97》战得不亦乐乎，大部分地区环境落后诚然是一个重要的因素，但是即便在京沪等“街机发达地区”，依然有大量专业户沉迷于旧作之中，这就是一个比较奇怪的现象了。在网上则看到过一个更奇怪的言论：“发展《KOF》的第一步是要从《97》走向《98》。如果一个地方连《98》都不能够流行，或者流行度远远比不上《97》，那么一切免谈，因为《98》玩家更喜欢那种在相对平衡的系统下对抗带来的成就感。”明明是个只要做次手术就能治好的病人，却非要先让他打针吃药，笔者实在是难以理解这种逻辑。而从网上另一些帖子看到，在一些新作爱好者的鼓动下，有极少数《97》专业户开始尝试《XI》，几乎无动于衷的恰恰是《98》专业户……

反观《GG》，和日本一样，《SLASH》登陆之后中国《GG》众马上就放弃了《#R》，烈火的两台《SLASH》前经常是很多人排队玩，一旁的《#R》几乎沦为摆设。只有在比赛时因为人太多，一些人不得已只好用《#R》代替《SLASH》热身，除此之外《#R》已再无用武之地。值得一提的是，由于KY在《SLASH》中大幅强化（不过还不算太离谱），所以《SLASH》的平衡性未必要比《#R》高。《SLASH》如此迅速取代《#R》算是给了平衡性万能的神作理论一个打击，平衡性虽然是格斗游戏致关重要的一环，但并不能代表格斗游戏的全部，更不是守旧的理由。

End 现在 VS 未来

说了那么多，是到总结的时候了。就目前而言，《KOF》仍然是中国格斗游戏中无可争议的主流，但是从方方面面来看，《GG》正在逐渐占据优势。如果国内广大“只喜欢987”的玩家们依然故步自封、不思进取的话，那么若干年之后，大家只会看到新时代的欢笑和旧时代的眼泪。



VS



UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来

栏目主持：纱迦 & D · S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：移动玩家发送JCDC+各类意见到8002605
联通玩家发送JCDC+各类意见到9002605

☆轰轰烈烈的E3大展终于结束。对于心中早已划分好阵营的玩家来说，这次E3大展的结果算是有喜有悲吧！在杂志出版之前，网上便已经吵翻了天，吵架的中心无非就是××必败、○○必胜之类的。在此还望各派人士冷静下来，毕竟我们才刚刚迈进次世代大门，现在下结论还为时过早。究竟如何，还得到TGS才能见分晓。

☆上期“特别企划”《超级女声》颇受关注，不少读者来信表示了自己的看法，大致归纳起来有如下3点意见：1.对“超级女声”这个名字表示不满；2.希望看到D · S在“小编寄语”中所说的黑幕；3.希望很快看到《超级男声》(更有无数女性读者毛遂自荐)。看来D · S这招引蛇出洞还是挺有效的，一下子就挖出了不少女性读者。(D · S：大家听我解释……)

☆上期“读编往来”的后遗症：有读者来信夸泰坦给大家出的英文句子的确够水平，不过也有人对此表示不服，发来了数段超长的英文句子，令收信的纱迦看得不知所云。在此还请各位英语达人先休息一会儿，如果真对游戏英语情有独钟，日后会有专门栏目供大家切磋，保证让达人过足瘾、让菜鸟长水平。



编辑部半月谈 真实的谎言

截稿日前夕，编辑部所在地遭遇台风袭击，最先获得第一手气象消息的D · S遂在内部通讯软件上发出公告：“今晚到明天阴有大雨，局部暴雨，偏北风6至7级，沿海海面最大阵风11级，气温21到25度，建议某些回家远的今晚就在办公室打地铺吧”，众编闻言议论纷纷叫苦不迭，惟有卡伦扬眉正色写道：“家？办公室就是我的家！”是时恰逢老编突击检查网络聊天，闻言大喜，结果除卡伦外一干人等皆因网聊而被严厉处分，还被勒令以“向卡伦同志学习”为主题罚写检讨若干……

入夜后，乌云遮月，风声四起，暴雨一触即发，编辑部所在大厦似乎摇摇欲坠，众编正心惊胆战间，只见卡伦第一个开始收拾包裹准备回宿舍。众编怒，遂质问曰：“你不是说办公室就是你的家吗，怎么这就回去了？”只见卡伦正气凛然地回道：“**办公室是我的家没错，但我的爱好是离家出走！**”

本期流行

游戏名称	实际人数	代表编辑
新超级马里奥兄弟	7人	纱迦、Gouki、多边形、泰坦、雨滴
俄罗斯方块DS	4人	纱迦、泰坦、雨滴
罪恶装备XX SLASH	3人	邪魔天使、十六夜

繁忙的E3，所有人都死去活来。因此除了一小撮死守《GGXX SLASH》不放的坏分子，所有人都只剩下玩NDS的时间。于是《新超级马里奥兄弟》、《俄罗斯方块DS》便大行其道。值得一提的是，泰坦专门托多边形从美国带回了一盘美版的“脑白金”(即“东北大学……”，以下略去35字)，玩过日版的众编比较一番之后连连称奇，纷纷赞叹其不愧是日本的“脑白金”。(寒)

豆知识 电梯惊魂事故的对策

齐市 油炒饭：DACHUI

本人是一个油炒饭，虽然看UCG才3年，不过偶对UCG的景仰有如滔滔江水连绵不绝……(省略一万字)看了5月A之后知道编辑部的电梯不太好使，忽然想起曾经看过一个有关电梯的帖子，遂把它发给众大家，其原文如下：

有一天搭乘电梯，遇上了电梯突然断电，虽然紧急供电系统几秒后就开始作用，可是电梯还是从13楼迅速往下降。还好当时记起曾经看过的急救方案，赶快把每一层楼的按键都按下，电梯在五楼终于停止了……真的有捡回一条命的感觉！这次也把急救方案提供大家作为参考。

在生活中难免会坐电梯，但是万一遇到电梯发生事故迅速往下坠落时，你可能只有一个念头：站在电梯里等死吧！可是今天我在一个外国频道看到一个非常好的节目，他们介绍了一些应对方法，还请了专家示范电梯下坠时保护自己的最佳动作。

1.赶快把每一层楼的按键都按下。
2.如果电梯里有手把，一只手紧握手把。
3.整个背部跟头部紧贴电梯内墙，呈一直线。
4.膝盖呈弯曲姿势。

说明：因为电梯下坠时，你不会知道它会何时着地，且坠落时很可能会全身骨折而死；所以第一点可以在紧急电源启动时让电梯马上停止继续下坠。第二点是为了要固定你所在的位置，以免因为重心不稳而摔伤。第三点是为了运用电梯墙壁作为脊椎的防护。而第四点是最重要的，因为韧带是人体惟一富含弹性的组织，所以借用膝盖弯曲来承受重击压力，比骨头来承受压力科学得多。



感谢这位朋友的支招！其实电梯出事的几率和飞机失事差不多，大家平常很少听说此类事情吧？众编平时也对此毫不在意，加上所坐的电梯也是通过安全检查的。不过后来听说所谓电梯安全检查，是指电梯掉下来时电梯不会有事，而并不包括里面的乘客……众编对付这种情况也是早有高招，下面列举几条，仅供娱乐：

1.在电梯落地瞬间跳起。
2.在电梯落地瞬间受身。
3.一脚扫倒同梯人中最胖的一个，然后跳到肉垫的身上。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第95期、总第105期、总第108期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～153期，定价9.8元；总第73 · 74期、总第114 · 115期、总第130 · 131期、总第137 · 138期、总第145 · 146期，定价19.6元。免邮费。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ac@ucg.com.cn。

热泪庆祝ACE飞机员艺成归国

公元2002年。《游戏机实用技术》总第60期。“至爱排行榜”主持人ACE飞机员在没有任何征兆的情况下，给我们留下了一篇精彩的《天诛》系列”经典回顾后，为了充实自己，为了将来的某一天，偷偷开着他那架龟速般的“波音ACE”战斗机出国深造了，走得无影无踪。

在总第62期中，纱迦为了安慰一位怀念ACE飞行员的读者，用善意的谎言安慰道：“BEYOND也重聚了，什么事情都有可能发生……等他艺成归来，就由纱迦负责将他‘说得’吧！”

光阴似箭，转眼已是2006年总第152期，同样是没有任何征兆的，离开我们四年的ACE飞机员，突然开着他那架破日的“波音ACE”战斗机满载着感动和热泪艺成归国了，来得这般无声无息。

我们很庆幸纱迦的“谎言”变成了事实，在此，我们满怀无比的激动和殷切的期盼，期待ACE飞机员为我们奉献更多更好的精彩妙文，给我们带来一本更为出色的UCG！（题外话：该换架飞机了。）

福建南安 黄文建

山东 徐泽：为何我寄的信一次都没被抽中过？这次的10万大抽奖是个契机，就让我中个二等以上的奖吧。如果把我惹火了，小心天天发信找碴来骂！

同样的话，我也很想发给彩票相关部门……不过，要想对我们不利的话，找碴来骂绝对不是办法，最有效的方法是天天来信夸我们。当我们骄傲自满之时，离失败也就不远了。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

1360416XXXX：亲爱的纱迦、D·S，我想问一下3D CG制作属于什么专业？在下目前亟需确定目标，望二位大编救我！

正好！艺成归国的ACE飞行员就干过这一行，所以他在这方面还是有一定发言权的。据他所说，现在的很多美术院校里都有CG制作专业，这应该就是你努力的方向了。加油！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

1348889XXXX：小编好！我一直不知道你们所说的NDSL刷机失败就变砖块儿是什么意思，难道是可以用NDSL来砸人了？^_^b

NO。就算你不刷机，NDSL也一样可以当砖块儿砸人。不过如果你刷机失败的话，就只能用NDSL当砖块儿砸人了，这就是区别。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

[illegible]

你当真确定你对这些数据有兴趣？你要真有的话，我就帮你去问问这些在声优界混了二三十年的老前辈们。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

1356047XXXX：今日我买[illegible]，发现一同龄少年也要买[illegible]

我在此发个牢骚，吸烟是不好的——肺烂掉不说，烟头容易引起火灾，就算不引起火，砸到小朋友身上也是不好的。

向各位通报一个秘密：在编辑部的所有工作人员中，烟民的比例还不到5%！并非众编都是听老师话的好孩子，而是因为吸烟会造成额外的支出，从而导致用于游戏的预算减少。如果你想劝朋友戒烟的话，不妨先让他爱上游戏，然后就……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

南京 冯宁：最近封面最好多用冷色调，看上去就觉得热。要知道目前全国一片高温，本来就已经够热的了，再来这样一个封面，心里更是烦闷不已

十七：本期(总第152期)封面我个人看着有点不爽。其一是孤陋寡闻的我硬是没看出封面出自哪个游戏，其二是最近我们这里在降温，我看了过后有点寒……

祖国便是那传说中的地大物博，而小编们便是那传说中风箱里的老鼠：两面受气啊！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

上海 张彬烨：各位编辑大人，这次你们的《超级女声》蛮不错的，不过在看到各声优的照片后，我还是得出了真理：声音好听的女的多数是很难看的！下次请搞个男生版吧！

行啊，我们这边的邪魔天使和雨滴可是哭着喊着要做《超级男声》呢！不过，就怕你看过之后会得出另一条真理：声音好听的男的多数是很……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广西柳州 肖可：本以为本期赠品“WE十周年纪念卡片”在考试时可以拿来当垫板用。但是英语考试时，监考老师居然说：“考试时不准带任何有关英语的东西！你这张纸没收了！”

你应该庆幸你当时没穿ADIDAS、NIKE之类的衣服，不然就等着记者来拍照吧！

还好我只买KANGWEI的衣服，这应该算汉语拼音吧！

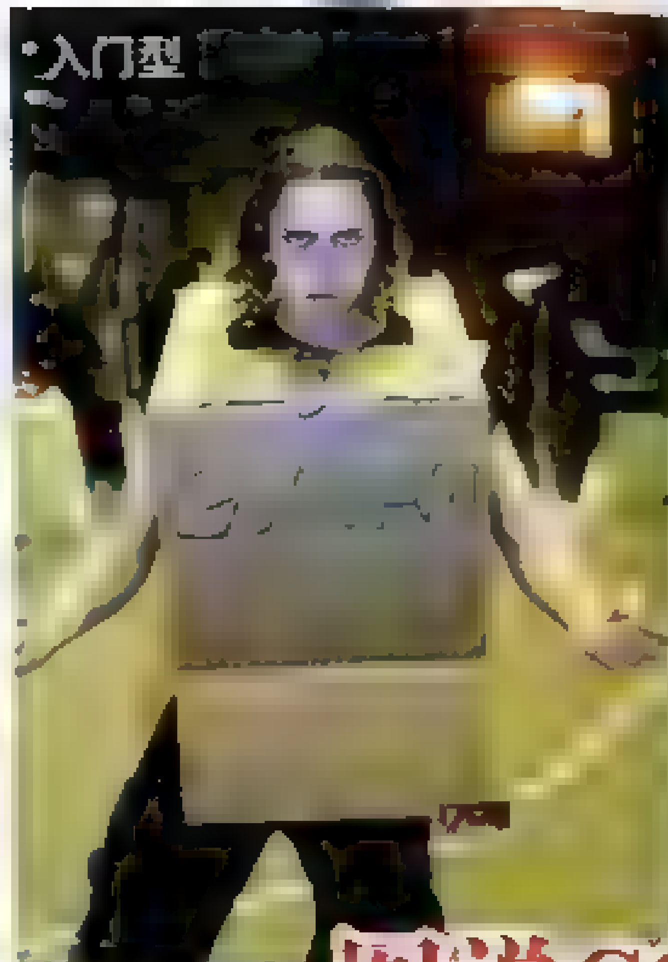
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

王晓卉：看了《MGS4》视频，终于知道为什么我觉得《MGS3》不如《MGS2》了。不是频繁换装打断游戏连贯性，不是地图的繁琐察看，不是冗长的无聊对白，不是徒有其表没有内涵的CQC……其实是：没有雷电！没有电子忍者！SNAKE那可恶的糟老头子终于要死了，我可爱的雷电回来了！雷电我爱你！（作为女玩家，我觉得没有雷电，《MGS》就是个……）

为了你的生命着想，我冒死将你信中的最后两个字隐去，还被Gouki敲诈了一顿，我容易么我……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

[illegible]





图说COSPLAY 其一

比如我）但我们得尊重事实，后者才是正式称呼。人家Bandai才是合并后的老大

请大家注意，虽然在日本确实叫Bandai Namco Games，不过在欧美可是叫Namco Bandai Games哦！看来Bandai的那票动漫游戏在欧美还是不如Namco吃香啊！这次E3上Namco Bandai Game表现不佳，在TGS之前的4个月里可得加油了！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

百色 黄琳琳：现在的语文课都成了电影课了，一星期里看了三部电影，其中有莱昂纳多的《罗密欧与朱丽叶》，片中那么多的“激情”镜头老师也就这么让我们看完了，强！只是那中文配音和導语版字幕很煞风景，而在英语课上看的《机械公敌》好看到爆啊！

唉……咱们怎么就没赶上这种“多媒体教学”的好时候呢？下次您那课堂上在什么时候放映《最终幻想7 再临之子》的时候，别忘了通知我们啊！

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

[illegible]猫太的[illegible]时间[illegible]

陪您共同谴责这位“虐猫事件”的始作俑者。不过，如果您看到非萝莉而是正太的话，那估计就是猫太本人了……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～18辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～40辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

真相只有一个

作者：阿关


敬业型


投机型

图说COSPLAY 其二

作为一个铁杆"拳皇迷"，前几天去买了一张PS2版的95、96、97的合集（编注：《格斗之王 大蛇篇》），想不到在重温经典的《KOF96》的同时，还获得了意外的收获。

我是学韩语的，一直以来对于韩国队元老三人金家藩、蔡宝健（蔡宝奇）、陈可汉（成可汉、成国汉）三人的译名存在疑惑，因为游戏中三人的英文名分别是：Kim Kaphwan、Choi Bounge、Chang Koehan，根据英文名把这三个名字译回韩语，再根据韩语所对应的汉字译为中文的话，和国内流行的"金家藩"、"蔡宝健"、"成国汉"的译法有些出入。但是由于搞不到这三人的韩文原名，一直以来对这种译法也只是持怀疑态度而已。

功夫不负有心人，时隔几年后的今天，我终于在重温"96"时惊喜地发现，在打韩国队时，他们的场地背后有用韩语写的支持他们的标语，那时我的感觉，就如同内急已久时突然找到了厕所一般。其中金家藩上场时的标语是："金甲焕，跆拳道万岁"，蔡宝健上场时的标语是："电光火石崔奉开"，成国汉是："我们相信你，张巨汉"。也就是说金家藩、蔡宝健、陈可汉三人的正确译名字应该分别是金甲焕、崔奉开、张巨汉。其中"崔奉开"如果按意思直译的话就是"崔闪电"，如指他的速度。至于"张巨汉"就不用多说了吧——

从"崔闪电"、"张巨汉"不难看出日本人在游戏中喜欢根据角色特点给外国人取奇怪名字的习惯，这不禁使我想起了《铁拳》中的两名韩国角色花郎和白头山。"花郎"原指由新罗贵族子弟中的美少年组成的爱国团体，这个团体被称为"花郎团"，团员被称为"花郎"。至于白头山，稍懂地理的人都知道，白头山就是吉林长白山在朝鲜的部分，白头山也被朝鲜人和韩国人认为是朝鲜民族的发源地。把"花郎"和"白头山"作为人的名字，我们不得不佩服日本人的创新意识，如果说前者作为名字还挺酷的的话，那么后者作为名字就纯属搞笑了——试想中国有哪个姓武的会起个名字叫武当山。

再回到韩国队队员名字的问题，虽然笔者觉得现在业内对于他们名字的译法都是错的，但所谓约定俗成，大家叫"金家藩"、"蔡宝健"、"陈可汉"已经叫了十年了，此时让全国人民改口是不可能的了，笔者也没有要大家改正叫法的意思，同时本文也绝没有贬低国内游戏人翻译水平的意思，因为通过英语名字翻译为韩语再翻译为对应汉语本身就很困难，其中出现误译也是完全可以理解的。撰写本文的目的只是作为一个游戏迷兼韩语学习者本着实事求是的精神对自己喜欢的游戏出于兴趣做一些学术研究罢了。


呵呵，其实编辑部里就有一位通晓多国语言的朝鲜族人，他刚到编辑部时就提出过这个问题了。此文已经他鉴定，确认无误。不过关于花郎的名字来历则是有些问题，花郎这个名字来自于花郎道这种武术。相传高丽时代一个叫花郎的士兵凭借这种武术一战成名，被高丽王召进王宫表演，并赐名"花郎道"，在军队中推广。20世纪初经由流亡中国的朝鲜武术家改革，将花郎道演化成现在的跆拳道。不过游戏中的花郎虽是跆拳道达人，但要注意花郎道与跆拳道还是有很大区别的，如跆拳道以高腿踢法为主，但是花郎道主张腿不过膝。

日语、韩语中都有很多无法直接译成汉语的人名，在中国各地的叫法都有所不同。最近日本厂商似乎特别流行翻案(比如我们叫了多年的"坂崎良"其实是"坂崎亮")，不过我们可以不必理会。最后感谢阿关的这封精彩来信！

本期宝物



随着"《无双》系列"的大红大紫，担任该系列画师的诹访原宽幸也不断走红。一般说来"《无双》系列"的正统续作都会推出限定版，每次限定版都会吸引一大批玩家去购买，其原因就在于限定版里有诹访原宽幸绘制的全人物画册。不过诹访原宽幸虽然成名已久，却从未推出过一本个人画集，实在令众多爱好者扼腕。

不过这一历史在5月30日就要结束了！这部名为《诹访原宽幸作品集 Rebirth -再诞-》的画集乃是其个人的第一本画集，里面不但有大家耳熟能详的历史游戏插画，而且会有国内玩家难得一见的奇幻风格的原画。喜欢他那种厚重画风的人可千万不要错过哦！不过这本书的价格也不便宜：2940日元，折合人民币约200元。

动漫游工作室邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元。

邮购地址是：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)，邮编：730010。请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第16~17辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9~12辑、第14辑、第15辑，定价12元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

下期预告

游戏机实用技术2006年7月A



我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语

ACE 飞行员



机缘巧合，刚步会在社会独立的我在一个意想不到的机会中领略了山顶的美，了解了攀登的乐趣，从此爱上了登山。四川的峨眉山乐山、安徽的黄山，还有嵩山和华山我都攀登过。"登山不怕苦，绝顶看朝阳。"每当我做事想放弃的时候我都会想起山顶的感觉。我越来越清楚，做任何事情都不是一蹴而就的，要想成事有时需要几年甚至更长时间的铺垫。任何放弃的想法其实是自己给自己找的借口。



▲现阶段本人最期待的游戏。

GOUKI



◆E3归来，立即投入杂志的制作。这一次从E3现场拍摄了海量的展台影像以及实际的游戏试玩影像，除此之外，还有数百G的官方游戏宣传片……当然，还有精彩的三大硬件厂商的发表会实况。本期VCD本来打算采用"发表会+展台SHOW"的结构，但发表会的内容实在有看头，精挑细选之下仍有一个小时……

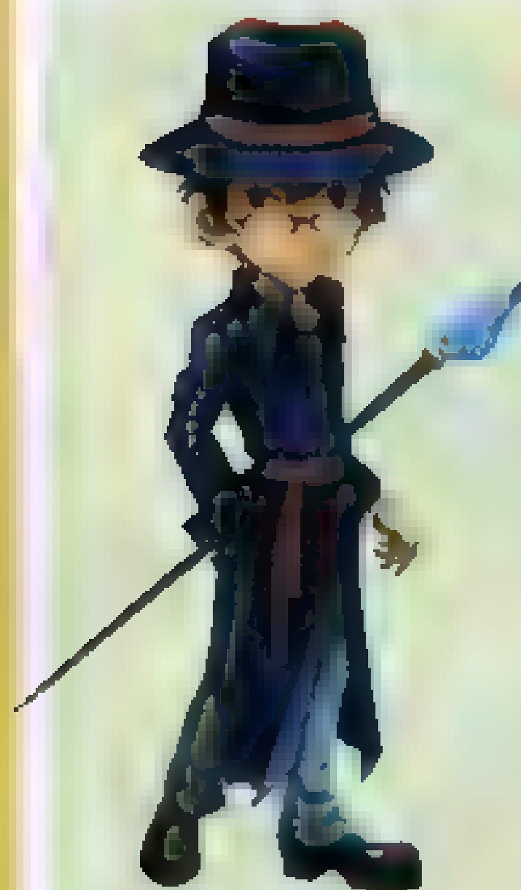
◆阿根廷队23人大名单公布的时候，自己正好在加班熬夜。对于这个名单，Gouki实在是有点无语……只能说如果按这个阵容放在《WE》里，与《WE10》默认的阿根廷阵容可以说不是一个档次的……当然了，现实与游戏不能同日而语，保克尔要到底是忍辱负重等待世界杯上大爆发还是真的出了昏招，这个只能留待时间的验证。

◆10号是——里克尔梅！其实里克尔梅之前在博卡时就一直是10号，不过世界杯时阿根廷的10号绝对是有特殊含义的。

◆在这次E3展上居然认识了几位来自阿根廷的同行……当时自己正穿着阿根廷的10号球衣在会场上进行报道，结果不想刚刚在镜头前站好，就有一人闯入镜头，拉着我的衣服说"这是我的衣服"，我当然不明白他在说什么，那[illegible]自我介绍说他来自阿根廷……OH YEAH，我明白了。西班牙语，我就会一句：Vamos Argentina！

Abbondanzieri · Franco · Ustari · Scaloni
Coloccini · Cufré · Ayala · Gabriel Milito
Heinze · Sorin · Burdisso · Lucho González
Maxi Rodriguez · Cambiasso · Mascherano
Aimar · Riquelme · Palacio · Crespo
Tevez · Messi · Saviola · Cruz

泰坦



◇拒绝男生的所有理由大集合（估计再没有别的理由了）——

你又在开玩笑了，你也不是不知道我是LES，而且我也已有了喜欢的人，况且你一没地位，二没钱财，叫我怎么跟你？我现在真的没什么时间去想这些，我妈妈也跟我说要顾着自己的将来，你是个好人，你也应该为自己将来想想，你可以找到更好的。何况你还小，有些事你不会明白的，所以我们还是维持这种纯洁的朋友关系好么？你要是真喜欢我什么的话，我愿意牺牲，我愿意去改的……（玩笑卡+LES/GAY卡+芳心有主卡+权势卡+富有卡+时间卡+老娘卡+好人卡+将来卡+目标转移卡+幼龄卡+敷衍卡+朋友卡+最后一击改正卡……）

◇"哭泣的夜，短叹长嗟，如像困于荒野，一切也凋谢。当天的夜，分秒难舍，情像决堤倾泻，为何别了，定要装出好过些。明明是爱得深，明明是伤得狠，仍是要假装，要扮作没缘份。只可以强忍，只当没发生，埋藏热爱，逃避眼神的接近。太狠心，太多苦苦牺牲，期望有一天，我们会没仇恨。轻轻挽你手，却投不到你手，难明是我还是你没有信心。仰天哭问，有否天荒爱未泯。"——《碧血剑》主题曲，时隔N年再听颇有感慨。

◇Wii要求有更大的游戏空间（不然你怎么挥舞那手柄），PS3和X360都要求有更好的显示设备（比如大尺寸高分辨率的电视），玩游戏变得日渐奢侈了，这也是产业的发展趋势——如果你不设法改善物质生活水准（通过学习、工作或是其他什么），游戏会离你越来越远。

胜负师



Ⅰ与GOUKI、多边形两位"海归"人士谈及Wii的操作革命时，对如何描述其控制器产生了些分歧。不知是叫左手手柄、右手手柄好，还是叫左手摇杆、右手遥控器好。随后我开玩笑说，到了Wii2的时候，会不会变成左脚脚柄和右脚脚柄，然后广告语就是"再次革命，解放你的双手！"多边形说那到Wii3干脆就没有控制器，广告语就是"三度革命，解放你自己！"GOUKI就说那到Wii4的时候连主机都没了，想买的人就直接去任天堂交现金或刷卡……虽然只是玩笑，但二十年前，可能谁都没有想到今天的游戏会是这个样子的，那么二十年后呢？一切皆有可能。

Ⅱ上期瓶子题的答案是15瓶。具体操作是10个瓶子换3瓶酒，喝完后还剩4个瓶子，还能再换1瓶酒，之后还有2个瓶子，向老板借1个瓶子，再换1瓶酒，喝完后把瓶子还给老板，这样一来买10瓶酒最后就能换到5瓶酒，而且手中没有一个空瓶子。我向同事公布答案时，他们几乎都问了我同一个问题："老板凭什么借你一个酒瓶啊？"这个……数学题为什么就有这么多不合常理的地方呢？

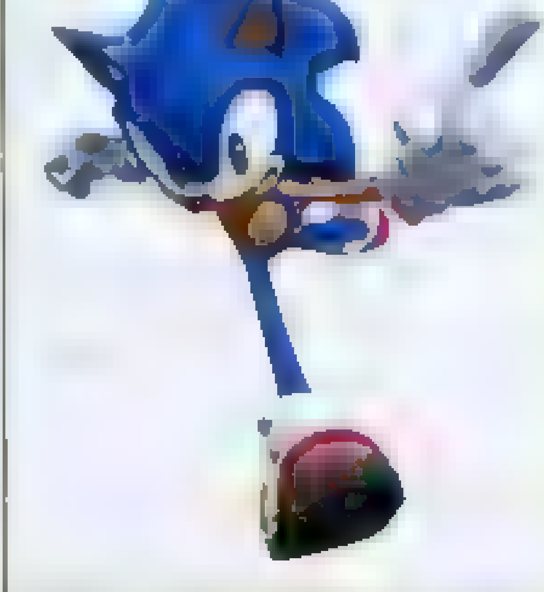
Ⅲ某读者来信说："看到上期的小编寄语，我看到胜瘦的照片，发现怎么又漂亮了。仔细一看，原来那个位置被泰坦占了，图是泰坦放的。"就我看来，泰坦放的那个女孩子依靠的只是照相技术，论普通生活照的话并不见得比胜瘦好看。而且，古人有云：情人眼里出西施。另外，相貌这种东西，能保十年，还能保二十年三十年吗？所以，如果只是以貌"娶"人，的确是很愚蠢的行为。



Ⅳ神谷就是神！《大神》就是神！

猫太

◎SEGA真可恶……竟然趁本猫不留神的情况下一下子公布两款新作，而且都在不同的主机上，中裕司大人你怎么能这样对我。（多边形：对了，我今年又碰到中大叔啊！　猫太：你必须死……）



▲好多索尼克，好多索尼克！



◎放弃了购买《怪物猎人2 The Master Guide》的意图，因为看到日本网站的FANS对此攻略本的评价相当低，说是既没有怪物的体力等各项数值的详细资料，也没有太多值得收藏的原画等，大失所望啊！

◎"冲动是魔鬼"这句话的确很可怕，轻则破财，重则危害生命。大家做事一定要三思而后行啊！

多边形

○E3结束的下午，等车准备返回驻地的时候，小岛先生从我们身边经过，也许是在多次游戏展上都曾遇到，多少有些面熟，他竟然主动和我们招手示意！我和GOUKI激动得差点忘记还礼，受用无穷受用无穷……

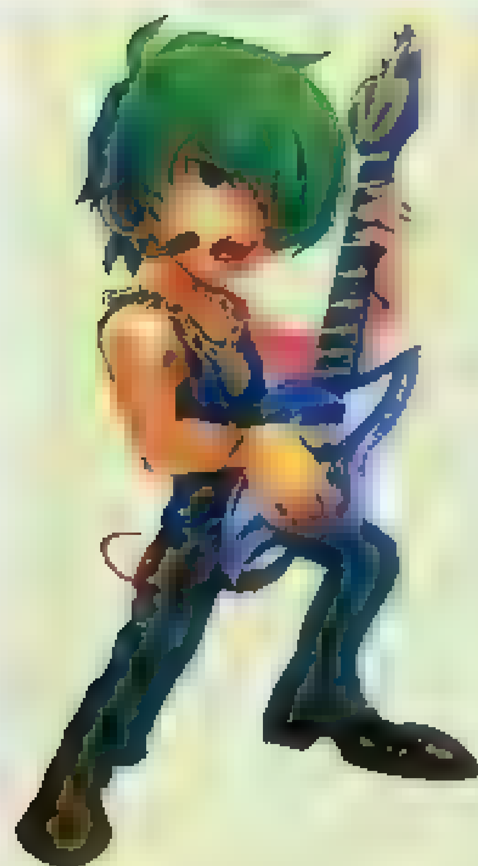
△彼得·摩尔说："大家会买两台机器，一个是X360，一个是Wii"；菲尔·哈里森说："大家会买两台机器，一个是PS3，一个是Wii"。原来，微软和索尼都推荐大家买任天堂的机器啊！

□回国之后没几天，世界杯参赛队纷纷公布了最后的名单，你可以说是众星闪耀或者是群魔乱舞，总之几家欢喜几家愁，而我什么时候能实现去现场看世界杯的愿望呢？

×《潜龙谍影4》小岛小岛！——顺手从药片的BLOG上摘的，对于这个游戏我已经不想多说什么了，语言在很多时候都是很匮乏的……



▲在微软发布会会场幸遇暴雪创始人Bill Roper——神一般的人物，从此不用再羡慕药片了



D·S

〓林志玲居然被吴宇森邀请在《赤壁之战》中饰演小乔！是的，您没有看错，是小乔，后面没有"之母"二字……

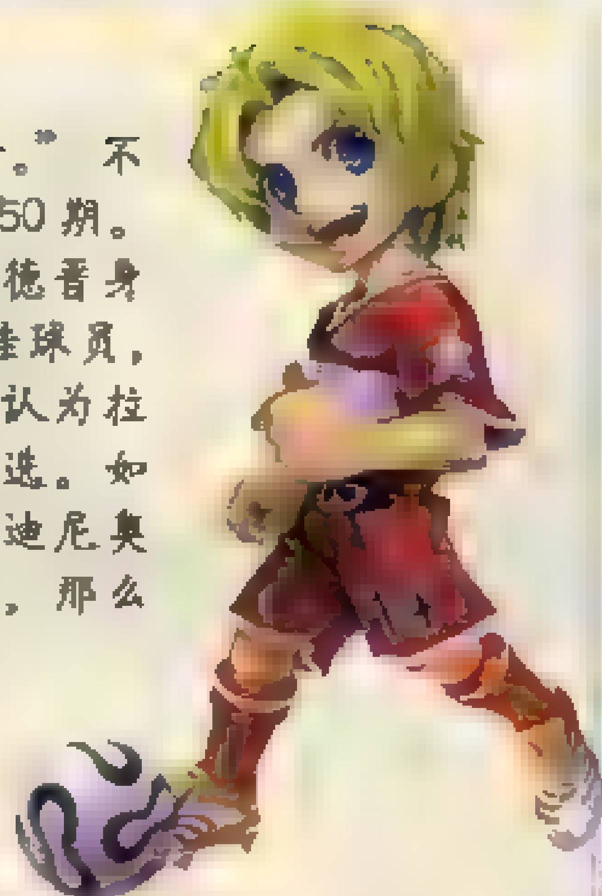
〓在欧洲冠军杯决赛后，看见了一张落寞的脸，是博格坎普。职业生涯就这样黯淡地落下帷幕，任谁也不会甘心。但是，36岁的他，还能怎么样呢？阿森纳还有未来，但博格坎普没有。此时此刻，他的表情依旧冷得像冰，那是一种让人心碎的坚毅和无奈。是的，结束了，一切都结束了。别了，橙色的冰王子。

〓终于发现，在《战国无双2》中上杉谦信的四级武器拿法才是最BT的。统观全局，本多忠胜但凡RP够好就可以，风魔小太郎只要速度够快也不难，但上杉则是需要硬拼硬地和超斗气化的鬼岛津一族死磕，还要不时提防己方武将败走……具体的血泪史我已更新到levelup.cn提供的博客主页"D·S的秘密舞台"上，有兴趣的同好不妨来看看。



▲吴宇森：看到没有？认为小乔是萝莉只是你们这群小市民一厢情愿的看法而已！（设计台词）

阿迪



☆先哲曾说："三十而立，四十不惑，五十知天命。"不知不觉，这已是我正式参与UCG杂志制作以来的第50期。

★5月18日凌晨的冠军杯决赛可以说是里杰卡尔德晋身一流教练的分水岭，虽然埃托奥被评为本场比赛最佳球员，但是我还是认为拉尔森应该当选。如果说罗纳尔迪尼奥是一种境界，那么拉尔森同样也是一种境界。高效、简洁、丝毫不拖泥带水，一场经典的比赛，拉尔森的完美收山之作。



▲回想起1994年的一头飘逸小辫，再到如今2006年的锃亮光头，苍海横流方显英雄本色。

星夜



★到洛杉矶时只用了一天就差不多把时差倒了过来，没想到回来后都过了三天依然有时差反应，到了下午六点之后就彷佛在梦游，偏偏又有一大堆东西等着做，实在是痛苦啊！

★洛杉矶没有多少高层建筑，从飞机上往下看全部都是低矮的小平房。在Downtown里的高楼数量也不多，让我觉得非常纳闷，这么大的城市就这么小一个办公区怎么够用呢？不过在去参加Konami发布会时仔细观察了Downtown的高楼，发现建筑风格确实都很有个性。

★在洛杉矶总共吃了两顿中餐，一顿是永和豆浆的牛肉面，还有一顿是临走前吃的糖醋里脊炒饭，这两顿饭是不多算是在洛杉矶期间吃的最美味的东西了。美国人吃的东西实在是单调的很，真不明白他们为什么每天吃汉堡、PIZZA、牛排之类的东西也不腻，难怪美国人的肥胖问题如此严重。



▲在洛杉矶chinatown永和豆浆吃的牛肉面与油条，牛肉面的价格是8美元！

卡伦



★等各位看到这期杂志时，《24》第五季已经结束了。本来两个多星期前抱着的是一天看一集，到第24天正好看完最后一集的念头的，但繁忙的工作却令这个计划被迫夭折了。不过这一季迄今为止给我的感觉非常好，刺激性和曲折程度都堪称一流。真希望能早点抽出时间来看完啊……

■这个五月的忙碌程度在我印象中真是史上少有，杂七杂八的事情实在是多得令人发指。我曾经连续四五天只是忙着处理事务，根本就抽不出时间来写一页东西。好困好困，好想睡觉……

●世界杯，请快点来吧……

邪魔天使

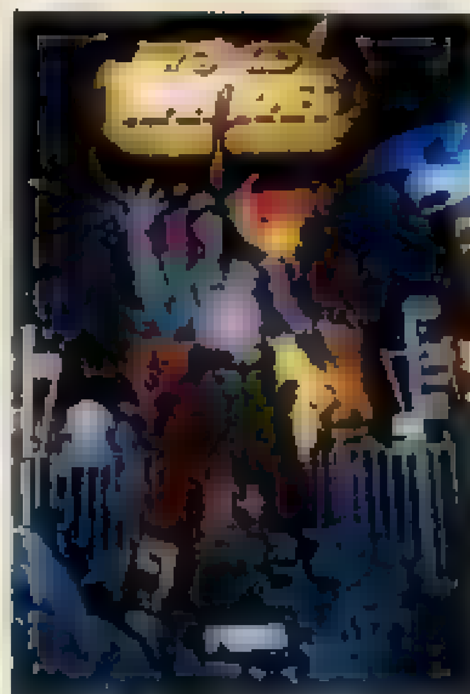


◆PS3的价格的确够吓人的，但上面可是有《FF XIII》啊，说什么也会入手的。至于Wii，只要上面有《大钦》这一款游戏就足以成为购买它的理由。但是……钱呢？

◆Wii的新鲜玩法的确够吸引人，但我敢保证，如果我挥舞着那根棒子在电视机前玩游戏的话，我妈一定把我送到精神病院去。

◆忽然发现《FF XII》之后就没有静下来玩过一款游戏，玩的最多的就是与十六夜一起切磋《GGXX SLASH》，现在觉得除了打梅瞳有心理压力之外其他的都还好。投掷爆蓝还不稳定，要加紧练习了！

◆《VP2》越来越近了，E3上那段预告已经完全勾起了我的欲望！快来吧！



▲E3上最震撼人的一个巨大模型——粒蛋！

十六夜



☆对于十六夜来说，E3上最有意义的消息莫过于PS3公布定价了。然而这也是最让人心寒的消息——599美元，既使那时汇率仍能坚挺在8以下（orz）也还是个相当可怕的数字……

☆虽然在E3召开前便有所觉悟，但还是被某些日本厂商倔强的吝啬性格震撼到了……

☆继续期待即将发售的《つよきす Mighty heart》！下期一定要介绍一下。

▲啥也不说了，啥也说不出来了……

纱迦



☆虽然不做合刊，但是E3部分是在E3展结束后开始制作的，所以依然很忙。要说遗憾的话，大概就是没有看到任何《灵魂能力》相关的东西吧。

★光荣这次E3展表现平平，我们没有看到次世代版《无双》，不过新公布的《百年战争》还是挺吸引眼球的。说到百年战争自然少不了圣女贞德，不知道光荣的美工会把这位法国女英雄画成什么样子呢？

☆在桑坦的带动下，编辑部最近似乎又掀起了学习日语的高潮。莫非大家已经开始为9月的TGS展作准备了？闲时翻翻新版《标准日本语》，发现新版比老版好太多了，当然难度也高了不少。转念一想，旧版《标准日本语》虽然再版了80多次，但毕竟是20年前的东西，如今当然要被淘汰。看来有必要重新学习一下了。

★《新宋》小说渐入高潮，作者的速度越来越慢，我忍……



▲《源氏2》里的静御前变年轻了，服装也变暴露了，不过这次应该能够使用了。

雨滴



※ 某天MSN上一好友告诉我她要来本市工作，两个人兴奋地讨论了一番后，终于意识到——她工作的地方到我工作的地方需要两个小时的车程。Oh my God！

※ 也许是因为黄金周的缘故，节后我接到了很多爆炸性的消息……难道大家都在这段时间内一起爆发？

※ 趁着休息去看了《南极大冒险》，其实当初打算看哈里森·福特的一部新片，不过因为时间关系临时换成了它。本来以为这是一部喜剧，结果却看得人鼻子酸酸的……

※ 最近长听的是柳时元的《夏の梦》，这种曲调悠缓的歌曲比较适合在繁忙的工作中放松心情。

游戏立方 GAME³

Vol:102

客座主持：胜负师 Email:Game3@ucg.com.cn

今年的E3可以说有很多令人振奋的消息，所以UCG的各位小编都全情投入地进行E3报道，都希望把最精彩的内容奉献给大家，但是版面却成为不可调和的矛盾，所以原本准备在本期的游戏立方中隆重推出的精彩内容只能延期了。尽管如此，本期立方依然准备了两页五花八门的多边共享，其中那套但丁模型让胜负师都心痒痒，在这里以个人名义推荐一下。特色版块方面，邪魔天使的"幻之炼金坊"将为大家介绍锻造武器的超级原料奥利哈康。在下期，游戏立方会准备丰富内容以做补偿，希望各位玩家不要错过。



多边共享区

ENTER THE GAME



《蓝色脉冲》梦幻终结！

经历了21个月的坎坷历程，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》(以下简称《PSOBB》)的中国服务器即将于近日停止运营。《PSOBB》是曾经荣获十六项大奖的划时代在线RPG《梦幻之星在线》的最终版本，于2004年8月3日由朝华娱乐正式引进国内。《PSOBB》国服于2004年10月18日开始内测，2005年1月18日开始公测，并于2005年4月5日开始正式收费。由于宣传、销售策略上的严重失误和不合国内大多数PC玩家口味、修改复制横行等客观因素，《PSOBB》国服在收费后一直未有起色。进入2006年后，朝华公司自身的一系列严重问题更加速了国服停运的到来。2006年5月9日，国服官方论坛发布《<梦幻之星在线：蓝色脉冲>即将停止运营公告》，正式宣告了国服苦难历程的终结。在《梦幻之星 宇宙》即将发售之际，但愿所有喜爱过《PSO》的玩家们能够永远记住这段苦涩并幸福着的时光。对于国内游戏业界而言，在网络游戏横行无忌的今天，我们的TV GAME想要以此打开契机似乎还有很长很长的路要走……(协力：阳光育成学员 HUILEI)[D·S 提供]





真实的《樱桃小丸子》

还记得那个俏皮、童真、聪慧的小学3年级学生樱桃子吗？这个普通平凡的邻家女孩不知道给我们带来了多少快乐的回忆。2005年1月15日，富士电视台迎来了15周年台庆，为此电视台打算推出《樱桃小丸子》真人版日剧以示庆祝，但因为找不到合适的演员此计划一直搁浅，直到去年底8岁的森迫永依出现才得以实现。2006年4月18日，这部只有短短3集的《樱桃小丸子》终于与观众见面了。而小丸子的饰演者森迫也给大家留下了深刻印象。就连漫画原作的樱老师在看了她所拍摄的广告后也表示："真是很像小丸子呢！"而小丸子的朋友小玉，则由《我与她的她的生存之道》中饰演小柳凛的美山加恋出演。本作的收视率为22.8%，可谓十分不错，各位读者朋友要是有机会的话可以找来看一下。[雨滴 提供]





《大神》里的神话人物

《大神》的主人公天照的名字源自天照御大神，天照御大神是日本神话中的太阳神。太阳带给大地光明与生机，这可能就是游戏中的天照拥有太阳之力同时肩负着让世界恢复生机这项任务的原因吧。可能是由于"大神"的日语读音与"狼"的读音相近，游戏中的天照以"狼"的形象出现。日本神话中的天照是一位女神，游戏中的十三位笔神都称天照为慈母，因此可以断定游戏中威武的天照是一头雌狼。除了天照外，游戏的其他角色也"大有来头"：站在天照头上的小家伙イッスン，其实就是《一寸法师》的主人公；满口英语、不时跑出来抢镜头的阴阳师ウシワカ是源义经；打倒八岐大蛇的大剑士スサノオ与充当祭品的クシナダ当然就是大家所熟悉的须佐之男与奇稻田姬了。此外，浦岛太郎、里见八犬、卑弥呼、竹取翁与辉夜姬等日本神话人物都能在游戏中找到。如果大家对《大神》感兴趣，可以看看相关的书籍或资料，回头再玩《大神》可能又是另一番滋味。[levelup.cn 提供]



ACE怀旧系列：麒麟OS战警

让人郁闷的事情有很多，上月我就被一款稀有的老游戏深深地郁闷了一回。《麒麟OS战警》，玩过这款2D动作游戏的人应该不多吧，估计见过它的人也仅在少数。它是由名不见经传的日本厂商Mitchell于1996年推出的一款街机游戏。由于对过往华丽的2D游戏依旧神往，所以当我拿到《麒麟OS战警》时立刻被游戏不错的画面打动了。连续试玩了几关后本人遗憾地吐血了，不禁感叹到：啊，好多年没有玩到这样"严重跛腿"的游戏了。《麒麟OS战警》以未来世界为故事背景，游戏的各种机械、场景以及BOSS的造型都给人华丽前卫的感觉，游戏里丰富多彩甚至可以说是怪异的色彩运用令人感到惊艳，这在2D动作游戏里面是不多见的。与同类型的游戏，如Capcom出品的"《飞龙》系列"相比，《麒麟OS战警》在画面上更胜一筹，更突出特色。然而令人惋惜的是，本作在游戏操作设定上相当失败。主角虽然动作流畅，但是打斗招式呆板，缺乏打击力度，而且除了踢腿之外再没有其他相配合的攻击动作。面对强大的敌人，大多数玩家只能选择机械的躲避，只有通过按键放一个"必杀"才能让玩家感觉到些许的爽快感。

作为一个2D动作游戏的粉丝，《麒麟OS战警》给了我一个失败的体验，有兴趣的玩家也可以找机会见识一下这个游戏。[ACE飞行员]



如果只追一部4月新番……

如果你有坚持看最新动画，如果必须对4月新作进行一个选择，也许我们的答案会是同一个——《寒蝉鸣泣之时》(日文原名：ひぐらしのなく頃に)。但如果第一个假设不成立，你就可能不知道这是什么。然



而好东西是不应该被忽视的，本着共享的精神，特诚意推荐。

首先得了解的是，在TV动画之前，本作已经历过电子小说、游戏、漫画等形式，游戏还是与《月姬》、“《东方》系列”并称为三大同人游戏的名作，在日本大受欢迎，但祖国大陆却鲜有人知，直到动画的出现。可见动画的确是向国内广大动漫FANS推广偏门作品的最佳途径……

诡异、悬疑、惊悚，观看者对《寒蝉鸣泣之时》如是评价，官方“正解率1%”的扬言也成为吸引人不断往下追的动力之源。昭和58年初夏，人口不足两千的贫穷山村·雏见泽村，从1979~1983年，每年6月特定的一天都会发生一人死亡一人失踪的离奇事件。无意中得知的可怕往事，还在继续上演的惨剧，身边好友的异常举止，是偶然？阴谋？还是鬼怪作祟？应该活着的人，死了；应该已死的人，活着；昨夜遇见的人，已死；现在这里的人，已死。生命如此脆弱，谜团层层相扣，命运难以预料，无法逃避，只能直视……依托精湛的剧情，最早由龙骑士07创作的配乐小说在营造恐怖氛围上已非常成功，而动画虽被指技术表现不如漫画，但集合了音效、人声和活动画面，只要坚决拥护“悬念最高，拒绝剧透”的理念，要获得惊悚的刺激和推理的快感绝非难事(该作最强的就是可能你历尽千辛万苦终于貌似推理成功，但看到后面又发现，自己还是被耍了……)。动画另一个有趣之处在于那极富争议的人设，典型的后宫风格让众多观众差点错失好物，却在少女面容扭曲崩坏的瞬间形成反差极其强烈的感官冲击，就这一点来说几位声优也功不可没。

目前为止动画已播出了8话，想期待到最后才可确认的真相，体验欲罢不能的推理乐趣，现在追上去还为时不晚。切记：拒绝剧透！(^_^)(动画官网：http://www.oyashirosama.com/web/top/index.htm)[**卡伦 提供**]

武装你的X360

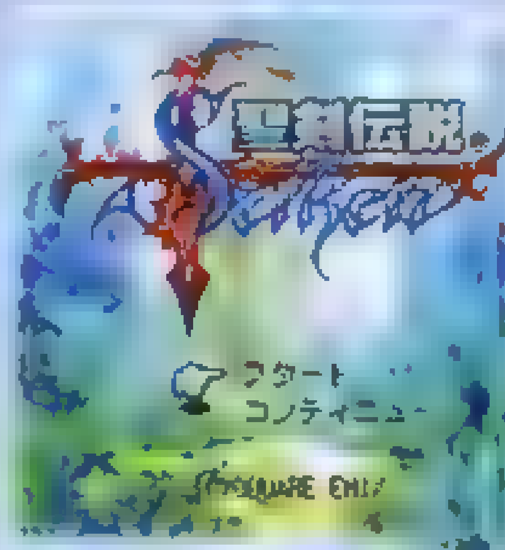
当世界陷入一片战火硝烟中时，你千万不能错过把你的X360全副武装的机会！合世嘉、From software、From networks三社之力共同打造的X360团队网络对战大作《合金猎犬》(CHROMEHOUNDS クロムハウンズ)即将在今夏6月29日公开发售。该作的最大特色就在于能够以6对6的形式展开网络对战，而且还可以使用游戏中丰富多样的零件来改造属于自己的100%原创机体。不过，更加吸引人的是随《合金猎犬》初回限定版一起发售的这张原创X360面板。这张面板以军绿色为底色，鲜明的橙色作为文字和LOGO的颜色，再加上底部的个性LOGO，使得整张面板显露出一股浓厚的军事色彩。应该会深受广大关注军事的游戏玩家的青睐。

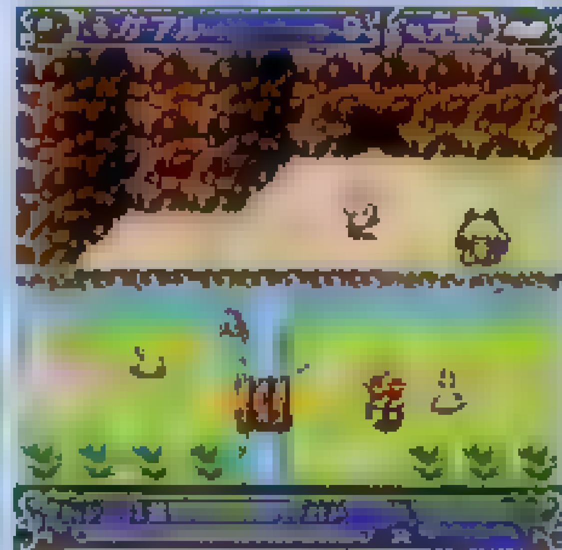


话又说回来，X360可更换面板的这一营销手段真是小卒过河，将了SONY的PS3一军。现在的年轻玩家都强调彰显自己的个性特点，都喜欢自己动手DIY。所以，这一策划真是完全贴合次世代新玩家的新需求。[**阿迪 提供**]

回归原点的《圣剑传说》

对于新一代的玩家而言，也许他们知道《最终幻想》，也许他们知道《圣剑传说》，但说道他们之间的关系那么可能就不知道了。其实《圣剑传说》初代登场于任天堂的王牌掌机GB(1991年发售)，类型当然是系列一贯的A·RPG，而当时初代《圣剑传说》是作为《最终幻想》的外传出现的，游戏中“玛娜”以及“玛娜之树”这些概念贯穿了整个系列的始终。现在史克威尔艾尼克斯要将其重新制作，预定今年夏季开始配信。配信？对，没错，这是一款手机上的游戏，名为《圣剑传说 最终幻想外传》。该手机版并不是将原GB版照搬，而是将其全彩化，而操作为了适应手机的按键也做了全面改变。当然，这款游戏只有在日本才能玩到，如果有条件可以让日本的朋友下载了拿回来玩玩，回味一下当年的美好感觉。[**邪魔天使 提供**]





最强但丁模型登场！

所有喜爱《鬼泣》的读者可能要增加怨念了，5月15号日本著名的模型生产商海洋堂推出了以但丁为题材的全可动模型。虽然早先商场上也出现过同题材的作品，但这次的但丁是由“可动系”的达人——山口胜久负责设计的！提到山口胜久相信喜爱可动类模型的读者都相当熟悉，作为海洋堂御用设计师，他的“山口式可动关节”可以说代表着当今日本的最高水准。不仅动作幅度大，而且造型也很自然。本次推出的但丁同样沿袭了“山口式”的各种优点，不仅如此，还会附带各种武器，而我们见到的这些劲酷的POSE都是实物可以摆出来的，玩家可以充分发挥自己的想象力。这款模型的售价为1995日元，也相当具有诱惑力，值得推荐。[**十六夜 提供**]





A 除了五件武器之外，这套模型还配备有两个表情和一个支架。
B 手持大剑“叛逆”时的经典POSE，在广告和宣传片中经常可以看到。
C 手持吉他的两种造型，可以看出吉他本身也有可动的关节。
D 左手“白象牙”，右手霰弹枪，身背“叛逆”，果然是威风凛凛。
E 利用支架和关节可动幅度大的特点，就算是赤手空拳也能摆出个性化的造型。

栏目主持：邪魔天使

幻之炼金坊

幻想国度的奇妙之旅

这个月毫无疑问地是属于E3的，虽然今年E3上PS3和Wii都有很多作品公布，但让笔者真正觉得眼前一亮的并不多，倒是暴雪公布的《魔兽》要拍成电影让笔者小小地兴奋了一下。（但是，暴雪你太不厚道了！居然中止了《星际争霸：幽灵》的开发！）当然，展台上那酷到极点的伊利丹的巨大模型真的把笔者萌到了，Cool！

5月有E3，6月当然是是属于《女神侧身像2》的，不过这次的人设除了吉成兄弟外还有一个"第三者"，对于他的人设笔者在此不作评价，总之从感觉上觉得有些诡异，并不适合游戏的整个氛围，好在那个大叔还不错，哈哈。(^_^)

奥利哈康



对于许多喜爱RPG的玩家而言一定对武器防具锻造并不陌生，一般最强的武器、防具都不是从商店里买到，即使从诸如隐藏迷宫之类的地方里找到，有的还有经过锻冶一番才能发挥其真正的性能。既然要锻造，那么必不可少的就是原料，原料一般而言是用于合成，将一个好的原料合成在某一把武器上，那么这把武器就会强化，从而变成一把更强的武器，这也是现今RPG的一个屡试不爽的要素。在众多的合成道具中（当然，那些牙齿、骨头的我们就不说了），金属类的道具往往是合成一把好武器的必需品，而其中，我们见得最多的，也是最强的道具肯定就要属奥利哈康了。

奥利哈康往往是作为高级合成道具的身分出现的，合成出来的也都是些神兵利器。即使不是最强，也算得上数一数二的了。奥利哈康（古希腊语、写为罗马字为oreichalkos）出现在古希腊、罗马的一些文献中，一般认为是铜系合金，有时将其翻译成精铜或者奥金。最有名的例子就是古希腊哲觉家布莱顿的对话集《克利提亚斯》（Kritias）中关于奥利哈康的记载，他说奥利哈康是存在于亚特兰帝斯（Atlantis）的一种幻之金属，是古代的超金属，其名的含义为"山之铜"（oros，山的意思；chalkos，铜的意思）。在《克利提亚斯》中提到，奥利哈康是在亚特兰帝斯大陆上用于反射太阳光的像镜子一样的金属。在赫西奥德斯的《赫拉克斯之盾》、《赫梅罗斯的赞歌》中奥利哈康也有出现，在这些作品中描写奥利哈康有黄铜（铜与亚铅的合金）、青铜（铜与锡的合金）、红铜（铜与黄金的合金），从上面所写的来看，不管奥利哈康被说是什么样的合金，但其解释都离不开铜。奥利哈康的特性是当它是纯粹的时候它比黄金还要软，而当它是合金的时候比白金还要硬。奥利哈康通体冰凉，而且还发出淡淡的金光。另外，奥利哈康还非常轻，据说比铝还要轻。还有一个传闻就是埃及金字塔的表面就附了一层奥利哈康，当然，如果真是这样的话那笔者只能说古埃及真有钱。



在罗马还处于帝国时代的末期，其作品中奥利哈康是代表黄铜，到了现代，希腊语的oreichalkos、意大利语的oricalco也就是代表黄铜的意思，而日本的游戏中出现的"オリハルコン"这个词则是根据现代希腊语中单数对格形的"oreichalkon"而来的。



布莱顿的《克利提亚斯》中关于奥利哈康的记载

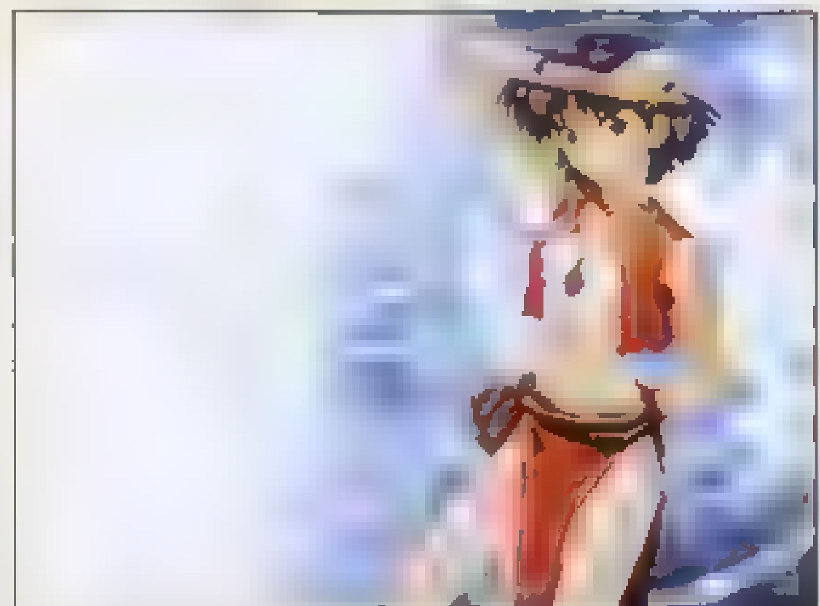
据推测，布莱顿在公元前360年前后写了包括亚特兰帝斯传说的《提玛伊奥斯》和《克利提亚斯》两部著作，在《克利提亚斯》中在4处地方5次提到了奥雷加尔克斯（即之前提到的古希腊语中的oreichalkos）这个单词。在布莱顿关于亚特兰帝斯的传说中，奥利哈康并不用于锻造武器，与它的坚硬、牢固等特点相比，更多的是描写它的稀有价值。虽然奥利哈康最有力的解释是黄铜、青铜、红铜等铜系合金，但还有其他的说法，比如铁、琥珀、石英、钻石、白金、铝、绢等，而且更多的人认为它不过是出现在架空作品中的一种虚幻的金属，实际上是不存在的。



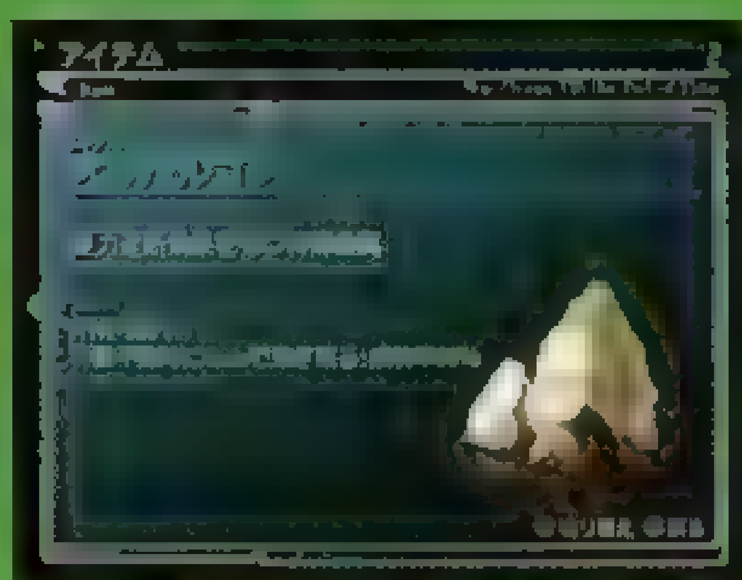
在上文中我们提到chalkos是铜的意思，这个单词包括了黄铜、青铜等铜系合金的含义，相对于作为装饰品的铜，chalkos不指那些易碎的铜，多翻译为"黄铜"或"青铜"，因此，在有些说法中奥利哈康并不指黄铜、青铜。

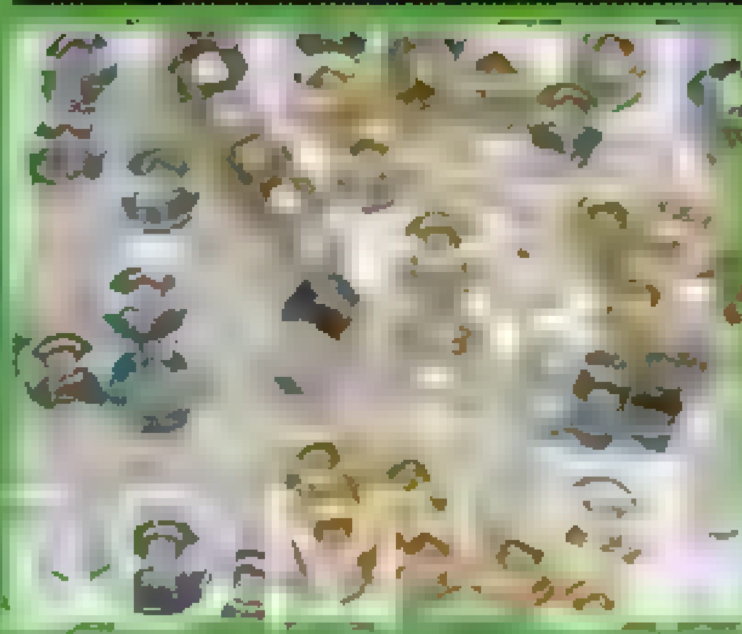
其他古典文献中关于奥利哈康的记载

除了布莱顿的作品，奥利哈康在许多古代文献中也有出现，比如之前我们所说的赫西奥德斯的《赫拉克斯之盾》以及赫梅罗斯的《赫梅罗斯的赞歌》。在《赫拉克斯之盾》中写到"英雄赫拉克斯从锻冶之神那里得到一份非常了不起的礼物，那是闪着耀眼光芒的奥雷加尔克斯制的护胫。"一般认为奥雷加尔克斯的出处就是这里，而且《赫拉克斯之盾》著于公元前6世纪中叶，这个久远的年代也是证明它是第一次出现的有力证据。而在赫梅罗斯所著的《赫梅罗斯的赞歌》的第6章，对阿布洛迪忒的赞歌中这样写道"女神的双耳上垂着的是用奥雷加尔克斯与贵重的黄金所制造的装饰品。"《赫梅罗斯的赞歌》这部作品其实不仅是赫梅罗斯的作品，它是由多名诗人跨过了很长的时间而编集成的集合诗，一共有34篇诗歌，所以有的人认为它比《赫拉克斯之盾》还要古老，也认为奥利哈康的第一次出现是在这部《赫梅罗斯的赞歌》中。



游戏动漫中的奥利哈康







胜负师你好，我不能算是一个老玩家，但也绝对不是菜鸟，玩龄也有四五年了。我最喜欢玩的是比较有挑战性的动作游戏，ACT大作我基本上都不会错过。但我总觉得自己的水平一直无法提高，我非常佩服在"热血最强"里表演的那些游戏达人，看着他们惊人的表现，我甚至觉得有点自卑。为什么自己只能普通难度通关，提升点难度或加点限制我就撑不住了呢？请问如何才能迅速提高自己的游戏水平呢？[北京 龙猫]

胜负师 这个问题问得有点大，我不知凭自己对游戏的理解能不能给你一个满意的答案。首先，玩家是讲究一定天赋的，其差别与运动员和普通人的道理是一样的。并不是每个人都适合动作游戏，即便适合ACT也未必适合去做"极限挑战"。其次，游戏水平要从广义去理解，并不是说能够完成条件苛刻的挑战游戏水平就一定高，相对于自己横向的比较来说，经验的积累、操作熟练度增加以及对游戏适应性与理解力的增强事实上都是所谓游戏水平的提高。游戏能够给我们带来快乐和感动，那么如果反复尝试的极限挑战带给你的只是枯燥、乏味和自我折磨的不良感受，那么也许你应该放下手柄，仔细想一想这么做是不是会很开心，不开心那为什么还要固执下去呢？另外，"大作主义"可能是很多玩家的一种游戏观，但是我还是推荐大家除了大作外尽量多地尝试一些二三线的有独特风格和亮点的作品，这样可以拓展自己的视野，扩充游戏的接触面，对于游戏水平的提高也大有益处。

各位小编好，上期杂志上的特别企划《超级女声》做得挺不错，不过我发现了一个问题，希望胜负师或是D·S能够回答。我很喜欢冬马由美的声音，所以特别注意了她的介绍部分，其中看到她为"《死或生》系列"中的一个角色配音，而那个角色叫"方丽风"，这是谁啊？《死或生》里有这个人吗？是不是写错了？[上海 尼克]

胜负师 这个问题在以前杂志的某一个角落曾经说明过，可能不少玩家都没有注意到，这里就再说明一下。方丽凤是何许人也？其实她就是大陆玩家经常提到的"雷芳"。丽凤的英文名为LEIFANG，虽然与"雷芳"的发音相同，但有不少华人的英文名是用了粤语发音的，所以把LEIFANG译为雷芳算是被忽悠了。在港台地区出版的一些《死或生》官方设定资料中，明确把LEIFANG的中文名写为"丽凤"，并称其1P旗袍装上有一只美丽的凤凰也是为了体现她的名字，至于丽凤姓"方"也有铁证……所以现在还把丽凤叫成"雷芳"的玩家可要注意了，我们还是应该尊重官方的权威性。

胜哥，你好！小弟有几个问题想请教。①能不能请胜哥介绍一下4000～5000元价位的HDTV，尺寸最好是在21～29英寸的。②最近我会购入向往已久的NDS，依胜哥看是大陆版呢，好还是日美版好呢？③NDS上有哪些值得购买的游戏？[宁波 张禹]

胜负师 ①这个问题比较奇怪，因为购买HDTV的消费者一般追求的是高清晰大魄力的画面，所以小于29英寸的HDTV还真不多见，另外，去年曾有电视方面的行家在小卖部中更正过一些普通消费者的误区，说明了很多低价位的HDTV只是在玩文字游戏，并不能真正达到高清标准，所以4000～5000元这个价位真的不怎么好推荐。看来还得继续求教于江湖上的电视达人，希望他们能主动与我联系，为广大玩家指点迷津。②现在当然是推荐实行货版，售后服务对于消费者来说是正当的权益，是应该加强重视的。③要推荐NDS上的游戏，那可真让人有些不知道从何说起，因为NDS上值得一玩的游戏真是太多了。具体的游戏名称可能会受个人喜好影响，我也就不多说了，你可以多关注一下《掌机王SP》，NDS的新作与经典每期都会介绍到。这里说个大方向，也就是我自己选择NDS游戏的原则，那就是游戏本身必须体现出NDS的双屏、触摸机能和创意特色，那种上屏显示游戏画面下屏显示地图的游戏就算了。可能有人不同意我的说法，愿与各位NDS玩家共同探讨。

纱迦，我是UCG的忠实读者，也是"《无双》系列"的铁杆玩家。最近在玩《战国无双》遇到了几个问题，想请教纱迦兄。①前田庆次剧本中的"川中岛貌试"这关怎么才能打出来。②有传言说《战国无双》中也能获得第六件武器，是真的吗？③无限城第三十层有吕布出现，这是真的吗？④《战国无双 猛将传》如何与《战国无双》联动？[何洋]

纱迦 ①要完成每一关的绿色任务才能打出第5关，具体地说就是：在第1关完成"降伏の使者"、"民を逃がせ！"任务，第2关完成"故乡へ归るんだな……"任务，第3关完成"お手并み拜见"、"有名人はつらいよ"、"汉の喧哗"任务，第4关完成"子守り"、"武士に戏言なし"任务。②两个字——假的。③准确来讲，应该是在无限城的奈落第30层会遇到吕布。④这个说起来比较占篇幅，好在每代"猛将传"的联动方法都大同小异，要是找不到《战国无双猛将传》的攻略，看看去年9月《真·三国无双4 猛将传》的攻略也行。

《大神》问题成堆

神作《大神》的人气果然不同凡响！仅半个月，小卖部就收到了大量的相关提问，问及的内容比较集中，具有一定代表性，所以胜负师进行了一些整集，并在这里集中回答，希望能够对各位和胜负师一样喜欢《大神》的读者带来帮助。

Q 《大神》里的角色说得是什么语言啊？既不是日语也不是英语，太怪异了！

A 有很多玩友戏称《大神》里角色说的话是"火星语"，因为其中的外星人情节，所以也可以这么理解，呵呵！玩过《红侠乔伊》的朋友应该知道，二周目开始乔伊也是满嘴火星语，神谷英树可能是想把这个传统发扬光大吧。

Q 西安京要求按照小姑娘的想法来设计衣服，最后那个"天"字要怎么画？为什么我完全按照小女孩的提示画了，但画了好多次还是过不了？

A 写"天"字的时候注意几点，首先不要去看范本那个天字的形状，那是唬你的，为了追求那个形状而去反复描笔画，那就上当了，每个笔画都要一笔完成。胜负师也写了几次才通过，总结经验，两横都是从左向右写，撇和捺都是从上往下写，两横的长度基本相同。还有就是用三角键来写，画笔会粗一点，判定就会大一些，这样比较容易通过。还有人问到"天"字前的两个8怎么写？其是那是四个○，是要分开写的。

Q 在カイム地区有一个最强的"答选坊"，要按顺序点出8个点才能通过，这也太难了！请问有什么好办法？

A 我统计了一下网上的讨论，对付最强答选坊的方法可谓五花八门。学术型理念是先要了解答选坊上出现的点位置是固定4×4分布的，也就是说16选8，但要按顺序来点，利用人类的瞬间记忆力，多加练习便可以达成。利用现代科技的方法是用电视卡快速截图，这可以说是简单有效的方法，而用DV、相机、手机拍摄也都是可行的。实用主义者会利用道具，比如用笔在屏幕上点，只是有一个问题，擦的时候比较麻烦，有女性玩家想到用粉底来点，擦起来比较容易，当然面粉之类的东西也可以。比较"环保"的方法是只动用人力，就是叫朋友或家人，每人记4个点的顺序和位置，那样会简单得多。

Q 完成一百年前神木村事件后可以返回ヨシペタイ和カイポク赛跑，但我怎么也跑不赢，有没有什么诀窍啊？

A 这个赛跑的确要比与另两个邮递员的比赛困难得多。首先我们要了解，大神在第一次加速状态下只能和カイポク跑得差不多快，而只有进入二段加速后速度才会超过对手。另外，カイポク跑的路线是固定的，大神可以选择最短路线，所以就算公平竞争，我们也能获得胜利，更何况还能利用画笔的能力。一路上最麻烦的就是冰块、冰柱和雪球的干扰，但如果装上八咫镜，利用火属性把冰全融化掉，那么要跑赢对手实在是太容易了。

Q 要连续打10个罗城门才能得到的第3颗珠子可真不好拿，我只打过了两鸟居的那个，后面两个太难了，敌人数量多，攻击力高，血又厚实，应该如何应对呢？

A 《大神》这款游戏的战斗难度在Capcom同类作品中还是比较低的，所以要通过这几场连续战斗方法不止一种。不需要太多技巧性的就是"药罐子"打法，收购大量无敌和加攻击力的道具，见敌人就吃药，这样还过不了那就真的是天意了。个人推荐等剧情拿到天之业云后再去挑战，学习"神业 剑舞"后装两把剑，这样大神就能达到最高的基础攻击力。而后多使用蓄力空中落下斩，这一招有多段判定，而且每一下都是蓄力后的攻击力，相当实用。然后结合雾隐能力，放慢敌人的速度，大部分敌人都可以在一两个雾隐的有效时间内搞定。后期敌人血比较多，可以使用加攻击力的道具。有玩家习惯用镜子，也是可行的。当然，每种敌人的弱点还是需要熟悉一下的，可在妖怪图鉴中查看。

Q 接下了讨伐任务后应该怎么做？我偶尔会遇到讨伐怪，但怎么后来就碰不到了？

A 讨伐任务中的敌人一般只在晚上出没，所以最好是在习得月光能力后再开始集中完成讨伐。一个系列的讨伐怪只会在相应的一个区域中出现，出以只要在晚上见敌人就打，应该就能遇上这些特殊的敌人。不过由于被消灭的百鬼绘卷过一段时间就又会出现，所以要找同一区域不同位置的敌人来打，这样讨伐敌人出现的几率才会更高。

阳光学园



轰轰烈烈的E3就这么结束了，在E3的展会上任天堂的表现可谓可圈可点。虽然次时代主机的名字从“革命”忽然换成了“Wii”，但是它在E3上的表现无疑是成功的，特别是那个另类的手柄设计。“你如何看待任天堂新型创意手柄？”这样的手柄究竟会成功还是会失败？你对它有任何想说的话，都可以写信到 ame@ucg.com.cn 表达你的观点哦。

“足球”和“游戏”

足球与游戏，基本上没什么必然交集点，不过精明的商家早把他们联系在一起，不论是足球游戏的各个球队球员的授权行为，还是EA公司曾经对同类游戏的垄断行为，都看得出了他们并不生疏，对于一个游戏玩家来说，足球和足球游戏究竟是什么关系？



阳光育成学员

AIDOWAZI

《WE》与《FIFA》

说起足球与游戏，“《WE》与《FIFA》谁优谁劣”这个争论是怎么也绕不过去的，随着《WE10》的浮出水面，这老生长谈的问题又在一些足球游戏论坛上被吵得火热，笔者就态度问题上讨论一下两者的区别。

《WE》在真实性方面的确是足球游戏界的标杆，游戏中球员在场上的停球、跑位、传球、射门都很接近于真实。而当年《FIFA97》给笔者的惟一感觉就是——传球那个准，射门那个狠，场面那个激烈，简直就象在打格斗游戏，假得出奇！

不过，近年来该系列已很明显地看到正在向真实性靠拢，EA不愧是个虚心向学的公司。而在系列改进这一点上，《W E》明显不如《FIFA》，虽然每作都强调画面改进了多少，增加了多少新动作，增加了多少新发型，但笔者看来，8、9、10基本都是一个模子，开发商只是微调了游戏的平衡性，这让很多《WE》的老玩家不满，感觉就象又将前作玩了一次一样，相比起EA，Konami的态度显然是个问题。至于《WE10》中删去了中国队的问题，笔者认为没什么大不了，毕竟中国队的实力摆在那儿，《WE》系列删减弱队也不是第一次，只是很难被国内玩家接受而已。

《WE》玩家坚持足球游戏真实性是最重要的，《FIFA》玩家则坚称既然是游戏爽快感也重要。这本来就是一个鱼与熊掌不可兼得的问题，追求真实性必定会损失爽快感，过于爽快真实性必然要打折扣，如何调节这个度只是游戏开发商的事，实在轮不到FANS们为此争个你死我活。谁也没规定足球游戏只能作成一个样子，有多种风格的游戏对玩家来说选择不是更多吗？









阳光育成学员

Nekozuka

读不懂的玩家

作为一个女生，作为一个玩游戏的女生，我始终无法理解为什么男生对“《WE》系列”如此痴狂。在学校里，向90%的男生提起PS2，他们只会两眼放光地向你讲述《WE》，而当你兴奋地向他们讲述《深渊传说》是如何如何经典时，他们一定是十分迷茫……而有了PS2的男生寝室，最常见的情况是一群人围在电视机前看两个人操作着22个人争夺1个球，而对同一个公司的Snake不闻不问。在强烈的好奇心驱使下，我也玩过一阵子《WE》，本以为凭借自己多年陪父亲看球的经验及游戏经验，可以完全掌握这款游戏，但除了对一堆按键迷惘之外，只看见电视的画面在随着那颗小圆球不停切换。后来我不禁去想，这些只玩《WE》的男生们，或许不能称之为“玩家”，他们之所以去玩《WE》，不是因为“这个游戏好玩”而去体验，他们的表现更像“因为我喜欢足球，所以我才去玩这么一款游戏”。可以这么说，对于玩家来说《WE》属于游戏范畴的东西，而对于只玩《WE》的人来说，《WE》是属于足球范畴的东西。



阳光教室 常见错别字（上）

一篇文章里，除了数字、标点外，最让人头疼的恐怕就是错别字的问题了。如果没有人提醒，你如何知道“精萃”其实是错误的写法？这里雨滴就把大家容易出现的错别字列出来，因为数量比较多，因此这里先放上一部分。仔细看，也许你就会发现自己用错过这些汉字哦！（括号里的字是错的）

和蔼（霭），暴（爆）发户，凋敝（蔽），奴颜婢（卑）膝，金碧（璧）辉煌，明辨（辩）是非，辨（辩）析，辨（辩）证施治，心胸褊（偏）狭，针砭（贬）时弊，治标（表）不治本，濒（频）临，赌博（赙），脉搏（博、膊），按部（步）就班，战略部（布）署，兴高采（彩）烈，璀璨（灿），最高检察（查）院，察（查）言观色，惊诧（咤），一刹（霎）那，万古长（常）青，不齿（耻）于人类，相形见绌（拙），川（穿）流不息，串（窜）门，吹毛求疵（刺），汆（川）丸子，精粹（萃），催（摧）化剂，戴（带）罪立功，虎视眈眈（耽），担（耽）心。

DS心得 个性——文章的灵魂

一直以来，在家庭、学校、社会的教育体制下，中国学生身上最大的问题就是逐渐僵化的思维定势与谨小慎微的言谈言行，延伸到文学领域表现则是“人言无言”的八股文，这在我们的投稿信箱乃至编辑群体中同样有着折射。

我认为，写文章，尤其是点评或心得类稿件，最忌讳的就是拼凑八股文，这也是我最讨厌看到的一类稿件——看似什么东西都说了，实则尽是泛泛而谈，看似表现得当一团和气，实则内容空洞毫无新意。这样的文章，与其说它规矩有体，不如说它只是一[illegible]没有灵魂的行尸走肉。作为读者，我可以[illegible]希望从文章中得到酣畅淋漓的阅读享受，也可以不介意没有精美辞藻的配图作为陪衬，但是，你至少要让我看到你的观点，明白你的与众不同之处吧？既然有写作的想法，就别畏首畏尾，要大胆地说出自己的观点——只要肯走出这一步，无论结果怎样，至少你已经站在了“沉默的大多数”之外。

记住，一篇优秀的文章永远只由鲜明的黑白二色组成，或黑或白，其间[illegible]不可[illegible]灰[illegible]的文[illegible]过[illegible]，但不[illegible]成为文章的主色[illegible]

流行玩艺



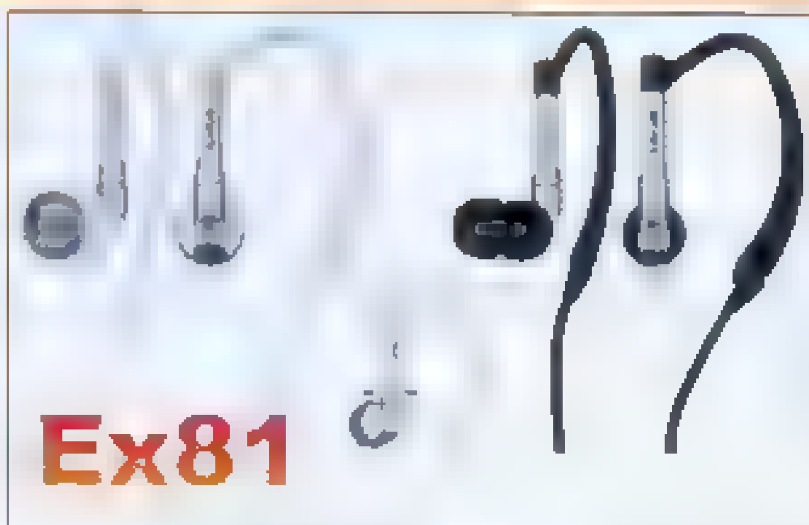
以一个数码玩家的眼光来看，PSP的配置在其所处的价格区间的确是物超所值。豪华版下降至2000元以下后，几乎可以占领MP4的市场。不过正如SONY所宣称的，PSP并非传统意义上的掌机，而是"二十一世纪的WALKMAN"。除了玩游戏之外，多数朋友都会用PSP来看电影和听音乐，如此一来，一副优质的耳机/耳塞则是必不可少的配置。下面我们将综合音质、造型及价位等多方面因素向大家推荐几款适合PSP的耳机/耳塞，有意者不妨参考一下。

Email：pop@ucg.com.cn　　栏目主持：D·S

狙击流行.COM 特大号 PSP搭配耳机/耳塞推荐

索尼篇

Ex系列耳塞



参考价格 380元

PSP有黑色和白色两种颜色，而Ex的两代旗舰Ex71/70和Ex81又刚好都有与之对应的黑白两色可供选择。个人感觉最适合PSP的还是上代旗舰Ex81，它那巧妙的工业设计简直是PSP的绝配。Ex81完美地融合了耳塞和耳挂式耳机的元素，佩带感觉比Ex71/70有不小进步，并且有着更强的金属质感。从音质上看，采用9mm振动单元的"Ex系列"其特点在于低音表现出色，很有听觉冲击力。在入耳式设计的配合下，绝对能带来震撼效果。但是不要把音量开太大，否则损伤了听力就得不偿失了。

E系列耳塞



参考价格 350元

早期的"E系列"现今在市场上已经难觅其踪(比如经典的E741)，目前就只有旗舰E888的高贵气质能与PSP相辅相成。借用一个朋友的评价：低调的张扬。这个评语对E888来说的确是相当匹配。一眼望去，E888毫无特别之处，但细细聆听之后再来重新审视其外观，必然会得出一个不同的结论。精细的做工，恰到好处的金属装饰，到处都散发着一股难以掩饰的小资气息，和PSP的调子可谓浑然一体。音质方面，作为SONY耳塞家族的顶级产品，有生物振膜的高灵敏度和线形结晶无氧铜的高传输率这双重保障，E888绝对能满足绝大多数人的需求。当然，这里有个遗憾：E888的生物振膜比较脆弱，使用时一定要十分小心。而且E888只有黑色版，用白色PSP的朋友只能再作选择了。

G系列运动耳机

之所以无视Q系，是因为Q系过于轻浮的造型不适合PSP，而动感又不失稳健的G系才是恰当的选择。女生可以选择柔若无骨的G73，男生则可以选择造型硬派的G74。运动型耳机不像普通耳机那样笨重，但是又能取得比耳塞好的声场感受，算是一个折中方案。音质方面，G系同样具备SONY顶级的音质表现。如果觉得手中的PSP在重重保护之下显得不够拉风，那么你正好需要这样一副能吸引大家眼球的耳机。

参考价格 220元(G73)/300元(G74)





森海塞尔篇

MX系列耳塞

经典中的经典。有人说这是音乐爱好者开启HI-FI之门的钥匙，从实际听感上看，这句话有一定的道理。虽然外观相当朴实，但它绝对不会让任何一个购买者在聆听之后感到失望，其出色的还原能力可以把音乐最真实的一面展现在听者面前。也许有人会觉得MX500的造型实在太寒碜，但是当你在为高容量记忆棒节衣缩食的时候，MX500自然就体现出其价值了——售价比索尼Ex的低端产品51还便宜，而音质却是后者无法比拟的。



参考价格 138元



参考价格 300元(PX100) 400元(PX200)

PX系列耳机

PX作为森海面向广大时尚用户而开发的产品还是比较成功的，它的外型十分讨巧，音质也可圈可点。至于之所以推荐用来配PSP，还有一个重要原因是两者都有黑白两个版本。在头戴式耳机中，PX十分轻巧，就算长时间佩带也不会有不舒服的感觉。

铁三角篇

CM系列耳塞



参考价格 350元

CM的产品线多分布于高端与低端两极。想来想去，适合PSP的中端产品就只有CM3一款。不过这就足够了。CM3的定位有些像索尼的E888，但是风格上却截然不同。打个比方：如果说E888是成熟的白领丽人，那么CM3就是清纯可爱的小女生。外观上看，CM3有着多种颜色可选，显得更加人性化。其做工也是相当精细。音质上看，在日系耳塞中CM3对声音的染色要相对轻微一些，但是又不像欧美产品那样直白，它有着独特的韵味。而且，似乎是一种巧合，E888单配黑色PSP，但CM3的几个颜色却又都和白色PSP十分般配。

EM系列耳机

同样，EM系列中也有一款适合PSP的中端产品，那就是EM7。结合其售价，我们几乎可以给这副耳机打满分。它的金属拉丝外壳看上去相当高贵，导线外的织物层可以有效避免导线断裂的惨剧发生。在最为关注的音质方面，其高频解析度不下于E888，但由于是开放式耳机，它的密闭性要差一些，因此听起来低音不如E888，但总体上和E888可谓各有千秋。而且，强烈的金属气息使它无论是配合黑色还是白色版PSP都十分合适。



参考价格 360元

（文：阳光育成学员 未颂的简单）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年5月18日～2006年6月30日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年5月17日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	800.67元人民币
100日元	7.26元人民币
100欧元	1027.18元人民币
100港币	103.28元人民币

DQ & FF in 富豪街 特别版 Portable　05.25

推荐度 B　PSP　◆Square Enix　◆4800日元
TAB　◆无对应周边　CERO 全年龄　全年龄玩家对应

"《富豪街》系列"是一个颇受欢迎的桌面游戏，游戏方式是我们熟悉的《大富翁》型。虽然之前在PS2上推出过，但请大家注意的一点就是本作并不是原PS2版的简单移植，而是一款全新的作品。游戏中最吸引人的当然是我们熟悉的《FF》和《DQ》里的角色了，这次的PSP版不仅加入了一些老作品的人物，连《FF XII》里所有的6名主要角色都会登场，而《DQ VIII》里的马尔切罗也会出现哦。当然，新增场景那是必不可少的，在熟悉的场景里进行大富翁的游戏，那一定会非常有趣。



娇蛮之吻　05.25

推荐度 B　PS2　◆PrincessSoft　◆7000日元
AVG　◆无对应周边　CERO 12　12岁以上玩家对应

想要小鸟依人？换个游戏吧，这里只有充满个性的强气女孩！本作被奉为"ツンデレ系"的教科书，"ツンデレ"其实是日本现代的自造词，它由表示冷淡、孤高的"ツンツン"和表示害羞的"デレ"组成。相信这样解释后大家便已经知道自己要应付的是怎样的对手了吧。游戏中玩家身边的女主角初期都是趾高气昂，而随着与玩家的相处，这些女孩的性格将会发生微妙的改变。移植到PS2上后不仅增加了游戏的剧情以及CG，更新增了一名强气的女主角——近卫素奈绪，为原本就热闹的校园生活增添了一抹亮色。



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年5月			
18日	.hack//G.U. Vol.1 再生	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai Namco Games	RPG	6800日元
18日	狂热节拍 2DX RED	ビートマニア2DX11 2DX RED	Konami	MUG	6980日元
18日	Juiced～改装车传说～	Juiced～チューンドカー传说～	SEGA	RAC	6800日元
18日	天秤彩球2	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	PUZ	5800日元
25日	君吻	キミキス	Enterbrain	AVG	6800日元
25日	新·豪血寺一族 烦恼解放	新·豪血寺一族 烦恼解放	Excite	FTG	6800日元
25日	娇蛮之吻	つよきす～Mighty Heart～	PrincessSoft	AVG	7000日元
25日	街头霸王ZERO 战士时代	ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション	Capcom	FTG	4800日元
25日	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800日元
25日	闪耀在宇宙中的诗篇	そしてこの宇宙(そら)にきらめく君の詩	Datam Polystar	AVG	6800日元
25日	樱华－闪耀心扉之樱～	樱华～心辉かせる扉～	Prionesoft	AVG	6800日元
25日	神秘事件 ～八十神薰的事件档案	ミステリート～ミステリート～八十神かおるの事件ファイル～	Yeti	AVG	6800日元
25日	电流之剑	ラジルギ·プレシャス	Milestone	STG	5800日元
25日	纯爱咖啡厅	パルフェ ～Chocolat Second Style～	Alchemist	AVG	6800日元
25日	宇宙刑事魂	[illegible]	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
25日	TT超级机车	TTスーパーバイクス	Taito	RAC	5800日元
25日	红犀牛：嘻哈狂潮	[illegible]	Atari	ACT	5880日元
30日	杀手47：血钱	Hitman: Blood Money	Eidos	ACT	49.99美元
30日	美国士兵：士兵的成长	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	ACT	39.99美元
		2006年6月			
1日	[illegible]	ワールドフットボール クライマックス	SEGA	SPG	6800日元
1日	SUNRISE英雄谭3	サンライズ英雄谭3	SUNRISE	SLG	6800日元
6日	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
8日	转生八犬士封魔录	转生八犬士封魔录	Success	AVG	5800日元
15日	蔷薇树上蔷薇开—Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク—Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800日元
15日	波斯王子3 双重灵魂	プリンスオブペルシャ 二つの魂	Ubisoft	ACT	6800日元
22日	银河天使II 决对领域之门	ギャラクシーエンジェルII 决对领域の扉	Broccoli	AVG	6800日元
22日	学园爱丽丝 闪亮的记忆之吻	学园アリス ～きらきら★メモリーキッス～	Kids Station	AVG	5800日元
22日	女神侧身像 希尔梅丽娅	VALKYRIE PROFILE SILMERIA	Square Enix/tri-Ace	RPG	7800日元
22日	六星之闪光 流星之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ～	千世	AVG	6800日元
22日	格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
22日	格斗之王XI	ザ·キング·オブ·ファイターズXI	SNK Playmore	FTG	6800日元
22日	格斗之王NESTS篇	ザ·キング·オブ·ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
22日	横冲直撞4：平行线	Driver 4: Parallel Lines	Atari	RAC	5800日元
28日	[illegible]	Superman Returns: The Videogame	[illegible]	ACT	49.99美元
29日	Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	Interchannel	AVG	6800日元
29日	全光谱战士	フルスペクトラム ウォリアー	SEGA	ACT	3800日元
29日	超七龙珠Z	超ドラゴンボールZ	Bandai Namco Games	FTG	6800日元
29日	魂响 ～送灵之诗～	魂响 ～御灵送りの诗～	Yeti	AVG	6800日元
29日	FESTA!! HYPER GIRLS PARTY	FESTA!! HYPER GIRLS PARTY	KID	AVG	6800日元
29日	伊莉丝的工作室 伟大的幻想	イリスのアトリエ グランファンタズム	Gust	RPG	6800日元
29日	SIMPLE2000系列Vol.101 THE御姐2特别篇	SIMPLE2000シリーズVol.101 THEお姐チャンポン2特別篇	D3 Publisher	ACT	2000日元
29日	合金弹头	メタルスラッグ	SNK Playmore	ACT	6800日元
29日	不可能的任务2 海神计划	WINBACK 2 Project Poseidon	KOEI	ACT	6800日元
29日	SIMPLE2000系列Vol.100 THE男子汉的机枪炮座	SIMPLE2000シリーズVol.100 THE男たちの机枪炮座	D3 Publisher	ACT	2000日元
29日	SEGA2500系列 东京番外地	セガ2500シリーズ 东京番外地	SEGA	FTG	2500日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年5月			
18日	伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代V	イーディスメモリーズ～新天魔界GOCV～	Idea Factory	S·RPG	4800日元
22日	战地指挥官	Field Commander	SOE	SLG	39.99美元
22日	2006 FIFA世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	39.99美元
23日	古墓丽影：传奇	Tomb Raider: Legend	Eidos	A·AVG	39.99美元
23日	怪物猎人 自由	Monster Hunter Freedom	Capcom	ACT	39.99美元
30日	罪恶装备 审判	Guilty Gear Judgment	Majesco	FTG	39.99美元
30日	Race Driver 2006	Race Driver 2006	Codemasters	RAC	39.99美元
25日	真名法典Potable	マグナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元
25日	恐怖惊魂夜2 特别篇	かまいたちの夜2 特別篇	SEGA	AVG	4800日元
25日	DQ & FF in 富豪街Potable	[illegible]	Square Enix	ETC	4800日元
25日	拳手之路2	ボクサーズロード2 ザ·リアル	Ertain	FTG	4800日元
25日	Talkman 欧洲语言版	TALKMAN ヨーロッパ言语版	SCEJ	ETC	4200日元
25日	东北大学未来科学技术共同研究中心 [illegible]	东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	SEGA	ETC	2800日元
25日	成为飞行员吧！パイロットになろう！	フライング·オールスターズ	Marvelous	SLG	4800日元
25日	吉他小子 现场版	ギタルマンライブ！	Koei	ACT	4800日元
		2006年6月			
1日	宇宙巡航机合集	Gradius Collection	Konami	STG	39.99美元
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
13日	潜龙谍影：数码图形小说	Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel	Konami	ETC	19.99美元
15日	到哪里都在一起 学校狂欢	～どこでもいっしょ～レッツ学校	SCE	ETC	4800日元
15日	我是航空管制官 机场英雄 成田	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田	EA	SLG	4800日元
15日	神秘岛	MYST	SEGA	AVG	3800日元
22日	转转方块	コロコロころん	Success	PUZ	3800日元
26日	铁拳：暗之复苏	Tekken: Dark Resurrection	Namco Bandai Games	FTG	39.99美元
28日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	39.99美元
29日	咕噜小天使	ぐるみん	Falcom	RPG	4800日元
29日	镜头之恋 工藤理纱 第一次与你拍摄	ファインダーラブ 工藤理纱 ファーストショットは君と。	Capcom	AVG	4800日元
29日	镜头之恋 原史奈 两个人的二人……	ファインダーラブ 原史奈 ふたりのふたりで…。	Capcom	AVG	4800日元
29日	镜头之恋 星夜亚季 南国约会	ファインダーラブ ほしのあき 南国トラブル ランデブー。	Capcom	AVG	4800日元
29日	天秤彩球2 again	ぷらすぷらむ2 again	TAKUYO	PUZ	4800日元
29日	我的暑假 携带版	ぼくのなつやすみポータブル	SCE	AVG	4800日元
29日	与丽莎一起横越大陆	リサと一绪に大陆横断～A列车で行こう～	Idea Factory	SLG	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年5月			
25日	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800日元
		2006年6月			
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
28日	超人归来	Superman Returns The Videogame	EA	ACT	49.99美元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年5月			
18日	轻松玩足球	カルチョビット	Nintendo	SLG	3800日元
		2006年6月			
11日	龙珠 进化大冒险	Dragon Ball Advance Adventure	ACT	Banpresto	29.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
18日	右脑达人 加油训练师	右脳の达人 ガンバれっトレーナー	Bandai Namco Games	ETC	3800日元
25日	究极蜘蛛侠	アルティメット スパイダーマン	Taito	ACT	4800日元
25日	大战略DS	大战略DS	Genki	SLG	4800日元
25日	金刚	Peter Jackson's キング・コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー	Ubisoft	ACT	4800日元
25日	转转连 疯狂触摸	まわしてつなげるタッチパニック	Nintendo	PUZ	3800日元
25日	魔女的考验 女王候选危机	シュガシュガルーン クイーン	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
25日	SIMPLE DS系列 Vol.8 THE 鉴识官～紧急出动 事件现场大搜索!	SIMPLE DSシリーズ Vol.8 THE 鉴识官～紧急出动 事件现场大搜索!	Published	AVG	2800日元
25日	成为飞行员吧!パイロットになろう!	フライング・オールスターズ	Marvelous	SLG	4800日元
25日	新超级马里奥兄弟	NEW スーパーマリオブラザーズ	Nintendo	ACT	4800日元
1日	汉字候鸟	汉字の渡り鸟	Success	ACT	3800日元
1日	银河战士Prime 猎人	メトロイド プライム ハンターズ ト メント	Nintendo	FPS	4800日元
1日	降魔灵符传饭纲	降魔灵符传イヅナ	Success	RPG	4800日元
5日	轻松头脑教室	Big Brain Academy	Nintendo	ETC	19.99美元
15日	怪盗卢梭	怪盗ルソー	Bandai Namco Games	ACT	4800日元
15日	中央大陆战记 冲刺	ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800日元
15日	数码怪兽物语	デジモンストーリー	Bandai Namco Games	RPG	4800日元
15日	重装机兵传说 钢之季节	メタルサーガ 钢の季节	Success	RPG	4800日元
22日	SIMPLE DS系列 Vol.5 THE 纸牌	SIMPLE DSシリーズ Vol 5 THE トランプ	D3 Published	TAB	2800日元
22日	魔法假日 五星连珠之时	マジカルバケーション 5つの星が[illegible]	Nintendo	RPG	4800日元
29日	头脑锻炼 游戏对战矢印谜题 帕比狗矢量1	头を鍛えて游ぶ对战矢印パズル パピいぬベクター1	Megacyber	PUZ	3800日元
29日	触摸相声 女神的微笑 DS	タッチで漫才! メガミの笑壶DS	Ertain	ETC	3800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
19日	达芬奇密码	The Da Vinci Code	2K Games	ACT	49.99美元
30日	杀手47：血钱	Hitman: Blood Money	[illegible]	ACT	49.99美元
		2006年6月			
6日	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
13日	混沌都市：暴乱反应	Urban Chaos: Riot Response	Eidos	ACT	39.99美元
28日	超人归来	Superman Returns The Videogame	EA	ACT	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
18日	热爱足球 蓝色战士们的轨迹	Love FOOTBALL 青战士たちの轨迹	Namco	SPG	6800日元
22日	乒乓球	Table Tennis	Take-Two	SPG	39.99美元
23日	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
25日	炸弹人 Act Zero	BOMBERMAN Act: Zero	Hudson	ACT	2980日元
30日	杀手47：血钱	Hitman: Blood Money	Eidos	ACT	59.99美元
14日	摩托GP06	MotoGP 06	THQ	RAC	59.99美元
20日	丧尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	59.99美元
28日	超人归来	Superman Returns: The Videogame	EA	ACT	59.99美元
29日	灵弹魔女	BULLET WITCH	AQ INTERACTIVE	ACT	7300日元
29日	鬼混力量3 无罪的狂热	スペクトラルフォース3 ～イノセント レイジ～	Idea Factory	SLG	6800日元
29日	合金猎犬	Chrome Hounds	SEGA	ACT	3800日[illegible]

君吻 05.25



推荐度 B | PS2 ◆Enterbrain ◆6800日元 | AVG ◆无对应周边 | CERO 12 12岁以上玩家对应



玩家在本作中将扮演一名普通学生，与自己心仪的女孩共同度过短短的两个月假期时间，并争取能够在开学后的学园祭中成功告白！与前面介绍的《娇蛮之吻》不同，游戏中登场女孩的性格可以说是包含了经典恋爱游戏的所有类型。这些性格各异的女孩无论是爱好还是擅长的东西都有很大不同，玩家在与她们交流时一定要注意话题的选取。提到对话部分，本作采用了名为"matching"的系统，玩家要根据情况从总共10个种类的话题中选择，而这一游戏形式势必将会对以后的同类游戏产生相当大的影响。



真名法典 PORTABLE 05.25



推荐度 B | PSP ◆Banpresto ◆4800日元 | RPG ◆无对应周边 | CERO 12 12岁以上玩家对应



本作是2004年PS2版的移植之作。游戏由韩国公司开发、Banpresto代理，因此与日式RPG有较大不同。游戏的人设非常有特点，声优阵容也相当豪华。战斗系统也别具一格，多种属性和剑质的设定相当新颖。这次的PSP针对PS2版的缺点进行了改进，为了充分展现游戏的人设魅力，PSP版加入了换装系统。而PS2版中最为人诟病的地图移动方式得到了修改，玩家可以大步流星地在精美的场景中迅速移动。以往被PS2版拖沓的节奏所吓跑的玩家，不妨试试这次的PSP版。



炸弹人 Act：Zero 05.25



推荐度 B | X360 ◆Hudson ◆59.99美元 | ACT ◆无对应周边 | CERO 全年龄 全年龄玩家对应



没错，这位壮汉正是HUDSON的招牌人物炸弹人。在跨入次世代的今天HUDSON完全摒弃了以往的"可爱"风格，在X360上推出了这款风格180度大改变的经典游戏最新作《炸弹人 Act：Zero》。游戏的人设虽然已经面目全非，但好在实际的玩法还是我们所熟悉的：放置炸弹破坏迷宫中的障碍物，取得强化道具并打败所有敌人。借助X360的机能，游戏的画面表现能力自然是大跨越地提升。除了单人模式外，利用Xbox Live玩家还能够与世界上的其他玩家进行联网对战。



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动信箱

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送JCDC+意见与建议到8002605 联通手机发送到9002605

本期为您准备的礼物

1名

PSP

尊贵典雅的时尚
掌机等你来拿！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮面水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

5B《罪恶装备》主题封面评价如何？

常熟 金磊：虽然不太了解《罪恶装备》这种FTG类型的游戏，但人设还是不错的，封面很有粗犷的味道，在近几期内算是非常好的了。

上海 王辰卯：《罪恶装备》的插画果然很帅，封面在"虚实"处理上还是不错的，图片的角度也很另类哦。

郑州 郑达：模糊不清，人物也略大了些，而且大热天里的，放这种"热情"的图片让人看了着实觉得不爽。

上海 郑晓莹：本期封面颜色较为鲜亮，红色系主题搭配白色的背景，配上有质感的人物，显得干净整洁，挺喜欢的。

1381588****：本期的封面以《罪恶装备》作为题材，用粗犷的线条来表现，再配上嚣张的红，应该说完美了，但封面的字太多则是最大的败笔。

> **编** 本期封面整体评价较高，由于选材改变了以往的细腻风格，令人眼前为之一亮，而封面男模SOL在读者中的认知度也大大超过了我们的预期，可见我们之前对于《罪恶装备》的宣传也是相当成功的。但是，封面文字搭配造成的诟病在读者来函中也同样不少，尤其是本期封面中把大量文字块挤在最下方的做法引起了许多非议，此外，背景色是否该由白色换成其他颜色也是部分读者置疑的地方。

5B的特企与特稿反响怎样？

常熟 金磊：特企让我们了解了许多游戏中的富豪，配图还不错，但分得不够细致，行文比较散乱。本期特稿讲述了经典名作《梦幻之星》的发展历程，非常让人感动，希望以后多一些这种回顾名作系列的特稿。

翁源 龙翔：特企和特稿没什么亮点，依旧是游戏中的一些"**之最"和游戏系列的回顾，希望以后的题材能多一些创意。

上海 江圣臻：本期特企挺有意思的，虽然没有给出一个很确切的评价标准，但是对那些游戏富豪们的分析还是很透彻的，能给人以会心一笑。至于"《梦幻之星》系列"的特稿，我的兴致不大，主要是对这个系列不感兴趣，加上前几页的配图实在太"怀旧"，一时无法吸引我的眼球，只好无视了。

1314993****：本期特企趣味十足，很是满意，其实还尚有发挥的空间，总有余兴未了的感觉。

> **编** 本期特企反响较好，具有创意的话题及幽默轻松的评论是其亮点所在，但缺点在于结构过散，而且形式不够新颖，考虑到近期"特企形式枯燥"的呼声日渐增多，相关负责编辑已经开始着手策划革新方案，相信不久后即可交给大家一个满意的答卷。特稿方面，"《梦幻之星》系列"的回顾让许多老玩家爱不释手，但由于文章过于学术派的缘故，更多不了解此作的玩家对此表示不感兴趣。

5B的攻略与研究评价如何？

常熟 金磊：《FF XII》四小强攻略正是我最需要的，但以后希望研究一期结束，拖得越长，实用性越低。

呼和浩特 刘一鸣：《古墓丽影》不错，可能由于时效关系，拿到UCG之前我就已经将游戏通关，但拿到攻略后又有了再玩一遍的动力。不过，我所期待的《罪恶装备》全角色连续技却没有，遗憾！

苏州 张诚：《王牌机师ACE》的攻略流程相对比较枯燥，而且部分行文过于随意，缺乏严谨性。

汕头 姚伟成：《古墓丽影》这种注重解谜的游戏应当着重介绍一些技巧性的操作，而谜题部分只需在难点上点拨一下便够了。

Email 裴杰：《FF XII》的小说很不错，我拿到本期的杂志后就直接翻到了76页。文章文笔流畅、行文幽默，但由于一些被忽略的小细节而让我扫兴，这些小细节就是错别字和一些标点符号问题，希望你们今后要多加注意。

> **编** 本期的《古墓丽影》评价最高，但由于时效性不足的关系，导致有些许非议；《皇牌空战》与《创造职业球会》的研究评价较好，具有相当高的实用型；《天诛DS》与《王牌机师ACE》的攻略评价很低，前者被批评的原因多数源于游戏素质不高，而后者则是被读者指责攻略内容过于单调轻浮，这分别暴露出了我们在选材及约稿两方面的问题，我们今后势必会多加注意。

5B的Gamehalo调查报告

福州 叶少斌：本期的Gamehalo内容十分丰富，广告就是要这么多才够爽。

大连 孙立：游戏广告虽然不错，但是别放在一起，最好能分开播放，不然很容易让人疲劳。

郑州 赖智乐：本来最期待《FF XII》的召唤兽动画，只可惜那昏暗模糊的画面和一闪而过的动画让没有PS2的我空欢喜一场。

重庆 张理力：为什么这期没有"电影前线"和"游戏动漫园"呢？我可是很喜欢这两个栏目的。

Email 祝卉卉：Gamehalo里的游戏广告看着不错，尤其是怪物猎人的广告真是超有趣，只是《最终幻想XII》的召唤兽必杀影像看起来比较沉闷，我看到一半就睡着了……

> **编** 本期的"游戏点评"依旧持续受到好评，而久违的影片游戏广告自然是本期Gamehalo最大的亮点之一，但是将其放在一起组成"广告合集"的方式遭到了许多读者们的批评，根据大家的普遍观点来看，如此数量众多的游戏广告今后还是分期穿插为宜。此外，《FF XII》的召唤兽动画收藏度有余，欣赏性不足，令很多读者大失所望，看来今后我们在选材问题上需要更加仔细推敲。

"互动信箱"常见问题Q&A 短信篇

Q 我经常给你们发短信，怎么从不见小编们回复？

A [illegible]

Q 发给你们的短信，小编们都会看到吗？

A [illegible]

小贴士 [illegible]

公告：2006届首批编委到本期为止任期已满，新一批编委将在下期(7A)上任。编辑部全体编辑谨在此向半年来为杂志发展作出极大贡献的编委团致以诚挚的谢意！（备注：本届"优秀编委"由编委陈华获得，杂志社将向其发放特别奖金以资鼓励。）

本期问题

1. 本期封面您感觉如何？
2. 请为本期的攻略与研究打分。
3. 本期Gamehalo您觉得怎样？
4. 本期的"E3 06次世代报道"您满意吗？
5. 您觉得UCG的哪个栏目目前急于需要改革？请谈谈您的改革建议吧。

5B互动信箱送礼名单

获得DS的读者 ▶ 蚌埠市治淮路 刘晖

郑州	常畅	武汉	贾磊	蚌埠	马少峰	大邑	王俊青	汕头	姚伟成
昆明	陈泓宇	广东	黄仲宏	厦门	马文华	山东	王蕾蝶	福州	叶少斌
成都	陈冉	泉州	景竞秋	瑞安	真胜利	大连	王玮琳	无锡	张驰
广州	陈曦	郑州	赖智乐	自贡	牟松	唐山	王旭冉	太原	张翱翔
揭阳	陈小帆	南宁	黎小环	哈尔滨	牟文龙	宽甸	魏琪	张家港	张龙
扬州	成佳	广州	梁炜峰	九江	欧阳丹	上海	吴健超	信宜	张龙林
钦州	邓浩	重庆	梁晓军	宜昌	戴天琳	佛山	伍志文	汕头	张[illegible]
天津	杜楚悦	南昌	梁志超	湖州	沈[illegible]	武汉	熊琪	百色	张[illegible]
绍兴	范丹	宾阳	廖斌	吴江	[illegible]飞	武汉	徐浩	石家庄	赵国宾
个旧	冯皓	[illegible]	林[illegible]	宁波	[illegible]	天[illegible]	徐飞	郑州	赵[illegible]
[illegible]	冯[illegible]	东台	刘坚	[illegible]	史智[illegible]	[illegible]	徐[illegible]日	广州	郑[illegible]永
[illegible]	符福[illegible]	[illegible]京	刘磊	[illegible]	孙方舟	[illegible]	[illegible]	唐山	[illegible]
太原	郭[illegible]	[illegible]	刘[illegible]	大连	孙立	上[illegible]	[illegible]	[illegible]	马浩
瓦房店	郭乃[illegible]	[illegible]	刘一鸣	[illegible]	孙[illegible]	吉林	杨金[illegible]	张家港	朱啸虎
郑州	韩志威	成都	罗羊	青岛	谭[illegible]	成都	杨[illegible]	合肥	朱[illegible]
常熟	何飞	中山	罗新晖	上海	王辰卯	成都	姚[illegible]成	宜兴	邹[illegible]

1314578****
134[illegible]725****
1342451****
1351159****
1357029****
1357998****
1381184****
1363899****
1364058****
1376174****
1381588****
1382843****
13[illegible]353**
13[illegible]95**
13[illegible]3**
13[illegible]**
13[illegible]99**
13[illegible]720**
1391911****
1399751****

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号[illegible]

BLAZEPRO 超技

○电玩游戏周边配件○

• 电玩游戏周边配件 •

诚招各省代理商

高级PSP扬声系统

豪华专业享受





PSP直驳大电视！

看图 / 影片 / 电玩



Nintendo

Action Reloader



随时储存/读取 游戏进度
操作简易，一键即可
支持GBA/GBA SP/NDS

PSP



耳机连线控　座台式充电座



金属保护包　多用途保护包



3UMD保护盒　2UMD保护盒

RETRO CON



怀旧游戏玩家的最佳选择

PlayStation 2



深圳市超技电子商行

深圳市福田区深南中路统建楼3栋1406室

电话：0755-83658835　传真：0755-83658837

电邮地址：sales@blazepro.com.cn

网址：http://www.blazepro.com.cn

游戏机实用技术 掌机王SP LEVELUP 游戏城寨

联合举办总价值10万元的大抽奖活动！

只要购买06年5月上市的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》各壹本，将3本杂志上的印花剪下集齐，在6月15日前寄往游戏机实用技术杂志社，即可参加这次令人心动的大抽奖。

本期《游戏机实用技术》第97页印有**红色印花**

火红五月 10万元奖品一次送出！

100000元 收集印花抽大奖



LeveL6 印有**蓝色印花** 5月29日全国上市



第40辑 印有**黄色印花** 5月25日全国上市

为确保购买到以上杂志，请预先向当地报刊亭预订！

特等奖 一步到位次世代！ 高清电视+Xbox 360 1名

一等奖 Xbox 360 2名

二等奖 NDSL或PSP 15名

三等奖 PS2 20名

四等奖 levelup主题T恤 500名

抽奖活动具体参与办法：（本活动奖品由levelup.cn及levelup电玩商城商家提供）

5月上市的《游戏机实用技术》总第152、153期印有本次活动的红色印花，《掌机王SP》第39、40辑印有黄色印花，《游戏城寨》LEVEL5和LEVEL6印有蓝色印花，只要集齐三种颜色的印花各一枚，在6月15日之前（以读者邮寄地邮戳为准）将这三枚印花寄往兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社（邮编730000），即可参加抽奖。中奖名单将于7月1日在levelup.cn主页上公布，随后出版的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》上也将公布特等奖、一等奖、二等奖、三等奖的中奖名单。

温馨提示：寄回印花时，请一定要在寄印花的信中写明自己的联系电话、姓名和收件地址。如果中奖了，这些信息关系到你是否能顺利、及时地收到奖品。请还是学生的读者注意，发奖时大概是在暑假期间，因为大家可能不在校或已经毕业及升级，所以大家提供的收件地址最好不要填成学校地址。

本次活动最终解释权归levelup.cn所有